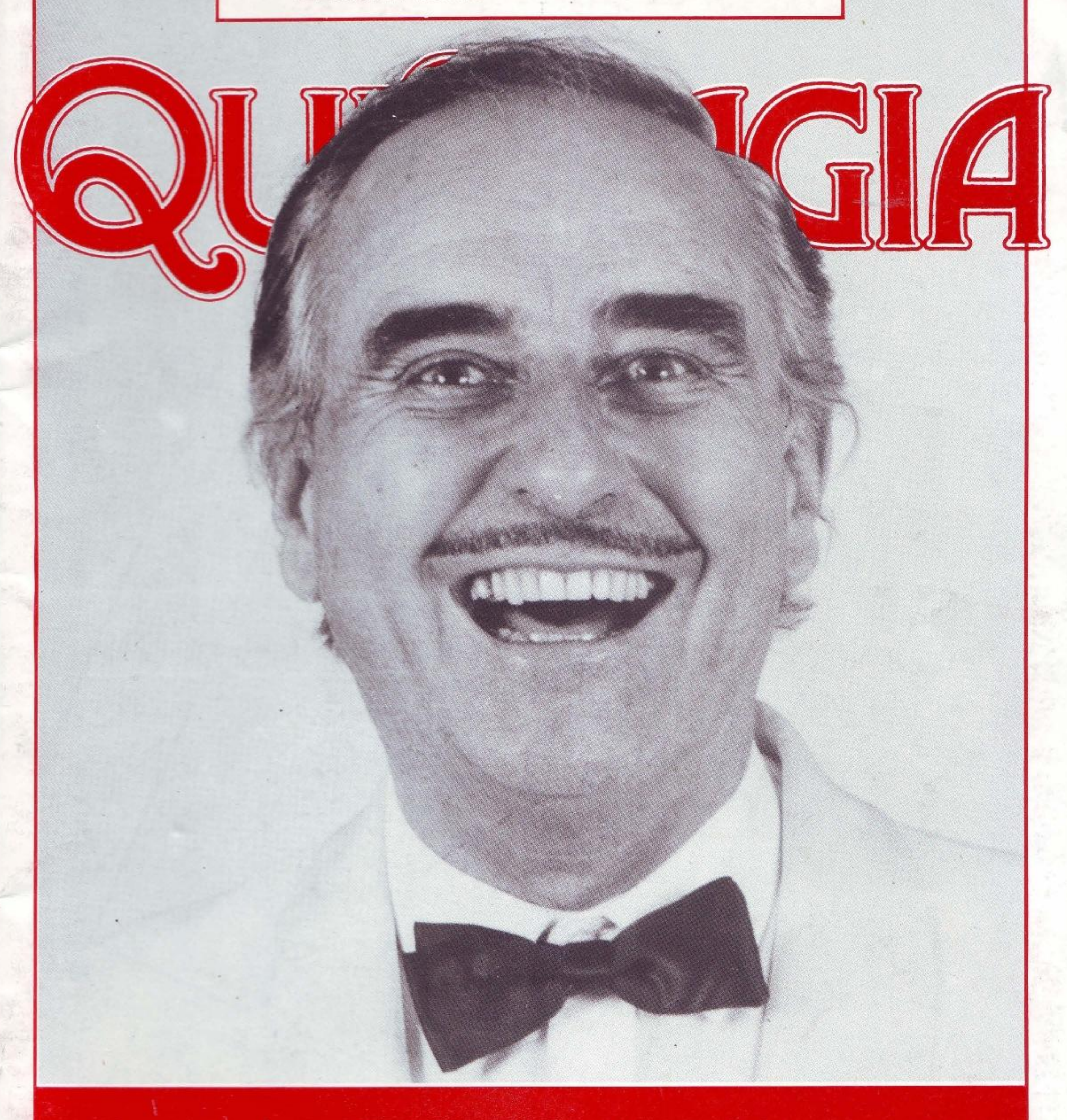
LA RIVISTA ITALIANA DI
ILLUSIONISMO E PRESTIGIAZIONE



PIERRE EDERNAC

BIMESTRALE - ANNO VII - NUMERO 3 E 4 MAGGIO/AGOSTO 1994

SOMMARIO

...TRA NOI.

Esce con un certo ritardo questo numero di QUI MAGIA, causato non dalla Redazione, ma dal sottoscritto, che non avendo, per motivi di lavoro, trovato il necessario tempo e volendo responsabilizzarsi su ogni contenuto, ho rallentato il lavoro di tutti, me ne scuso con gli splendidi collaboratori e sopratutto con Voi lettori.

Per recuperare quindi tempi e pagine abbiamo deciso di produrre un numero doppio, questo 3 e 4 del maggio/agosto 1994, che non fosse tale solo sulle indicazioni della copertina, ma nella sua concretezza ed infatti le pagine sono 72, due numeri insieme, cui vanno aggiunte le quattro della copertina stessa.

Gli effetti descritti ben 27, le pubblicazioni recensite ben 10, tutte le ultime novità del mercato editoriale, tra cui spiccano STUNNER di LARRY BECKER uno dei libri più interssanti mai prodotto ed anche uno dei più cari; e GIGANTOMANIA di MARIO ALTOBELLI, uno dei personaggi storici del C.M.I. che esplora un argomento particolare: l'uso delle carte giganti in scena.

Ma tutta questa quantità non è sicuramente a scapito della qualità ed infatti le firme prestigiose seguono una alle altre FERNANDO RICCARDI mette a confronto KALVIN, ROBERT, HUGARD, SLYDINI e OUELLET; e se non vi basta una eccezionale esclusiva, UNA LEZIONE di ELMSLEY, datata MONTECARLO 1975, ma ancora attualissima, oltre a darci, come di consueto gli appuntamenti più importanti di tutto il prossimo semestre.

Scegliete quindi dove andare e non dimenticate la serata di MILANO per il ventennale del RING 223 (tutti i particolari a pag. 72).

Per gli appasionati del classico e per quelli che non sanno tutto COSSARI e SORCAR ci svelano, rispettivamente, una visualissima manipolazione di carte ed il mistero della palla volante.

Per gli esperti, come in un film, una routine di monete di SHIGEO FUTAGAWA. (pag.56).

ZELLI esplora il mondo della realtà virtuale, ed i suoi probabili effetti sulla prestigiazione e tutta la redazione ed i collaboratori si sono prodigati per darvi ben 10 pagine di notizie, qualcuna farà scalpore, dall'Italia e dal mondo.

Personaggio copertina il francese PIERRE EDERNAC, e scopritelo da soli leggendo anche sotto l'ombrellone; ma se siete curiosi aprite subito a pag. 40 scoprirete vincitori e premi del Concorso 1993.

BUONE VACANZE ed arrivederci a settembre.

T. BINARELLI

Direttore responsabile:
Alessandro Binarelli

Direttore Editoriale:
Tony Binarelli

Capo Redattore:
Fernando Riccardi

Comitate di Redazione:
Venda Dobrzensky
Francesco Durante
Milan Hoic
Remo Pannain

Responsabile segreteria:
Francesco Duranti
Tel. 06 - 33251050 R.A.
FAX 06 - 3322500306

Segreteria di Redazione:
Iole Chiarinelli
Costanza Crescimbeni
M. Angela Perin

Corrispondenti speciali:
Lamberto Desideri
Aurelio Paviato
Hanno collaborato a questo numero:
(in ordine di apparizione)
F. RICCARDI, P. EDERNAC, T. BINARELLI, R.GARDNER, CYRO, J. COSSARI, SORCAR, A. ELMSLEY, D. HARKEY, J. FEDKO, D.CECE, G. GENTILE. MASSINI, D. DEL CANE, V. PANCIERA, D. FINOTTI, G.P. ZELLI, KALVIN, A. ROBERT, J. HUGARD, T. SLYDINI G. OUELLET, S. FUTAGAWA.
Fotografte ed illustrazioni:
Archivio Playmagic,
Laura Riccardi, Franco Tassano.

Traduzioni:
S. Mastrobiso, F. Riccardi
V. Dobrzensky, P. Alberigi

Fotocomposizione e stampa:
Tipolitografia Petrucci
Via G. Di Vittorio, 42/44 - Tel. 9396070
00045 Genzano (RM)

Ai sensi dell'art. 2º, 3º comma, lettera l, del D.P.R. 26.10.1987, n.67, la cessione della rivista è esclusa dal campo di applicazione dell'I.V.A.

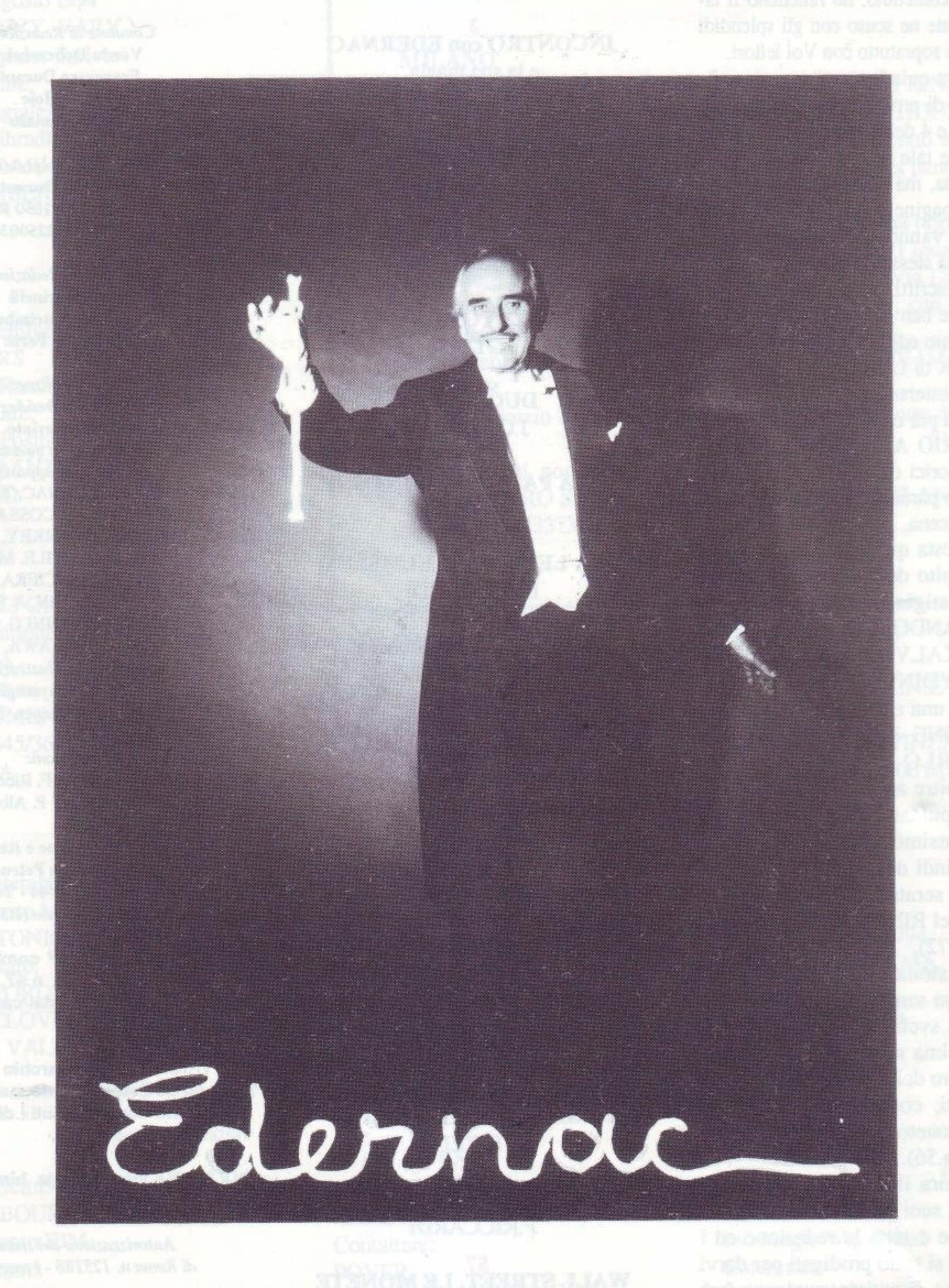
QUI MAGIA viene inviata, bimestralmente, solo per abbonamento.

Autorizzazione del tribunate di Roma n. 125188 - I marzo 1988

EDITORE: Playmagic S.r.l.
VIA MONTAIONE 12 - 00139 ROMA
Tel. 06 - 8862967 - Fax 06 - 8128610
Per conto di A.I.A.M. Roma

INCONTRO CON EDERNAC

F. RICCARDI



PIERRE EDERNAC è uno degli artisti francesi più quotati, è diventato famoso nel suo paese e nel mondo per il suo numero da scena "Sinfonia per una corda", che gli consentì di sorprendere ed intusiasmare il pubblico in otto minuti con una sola magica ed incredibile corda.

IL PERSONAGGIO

D - Chi è PIERRE EDERNAC ?

R - *Un eterno innamorato della magia !*

Nulla nella mia famiglia aveva lasciato supporre che divenissi mago. Dopo gli studi classici di lettere pensavo di divenire avvocato, ma la guerra e gli avvenimenti familiari modificarono i miei progetti. Sposato ad una affascinante donna (abbiamo festeggiato 50 anni di matrimonio) ma sedotto in parte dai miei tours. Padre di 4 figlioli (di cui 2 gemelli identici) , ho dovuto abbandonare il professionismo per una vita più stabile: ho assunto così la rappresentanza e la direzione commerciale nel campo della Profumeria ma senza mai cessare di praticare la prestigiazione in maniera intensa prima di ritornare al professionismo.

D - Come sei divenuto prestigiatore?

R - *Come molti: uno spettacolo di Magia a 5 anni, delle dimostrazioni di ambulanti per la strada l'acquisto di scherzi, astuzie e piccoli effetti per divertire gli amici infine e soprattutto la conoscenza di CAROLY 2, presidente di una Associazione Magica, buon manipolatore e con un magazzino di Magia a Parigi. Dopo avermi venduto numerosi piccoli effetti di Magia volle insegnarmi l'arte della manipolazione. Avevo 14 anni e gli passavo tutti i soldi della mia tasca fino al giorno in cui pensavo che dovevo divenire un Mago, CAROLY 2 mi offrì gratuitamente le sue lezioni. E qualche anno più tardi, esattamente nel 1938 creavo il mio primo numero internazionale. La novità era la ricerca artistica nella semplicità: nessun attrezzo sulla scena nessun tavolo ma solo un accompagnamento musicale preciso che sottolineasse ogni gesto, ogni movimento e non un semplice sottofondo musicale con solamente qualche effetto come era abitudine dell'epoca e una reale ricerca di estetismo. Manipolazione di quattro palle excelsior che si trasformavano in carte (manipolazioni a due mani continua di faccia e di dorso) l'ultimo ventaglio di carte divenuto uno, sei fazzoletti viaggianti (viaggio di nodi) e due sgabelli orientali prodotti dalle quinte. Totale 9 minuti. Penso di aver realmente contribuito alla creazione di un genere artistico che ho, poi, ripreso nel 1962 con la mia "Sinfonia di una sola corda" ove tutto appare, si trasforma, sparisce con un concatenamento sostenuto da un accompagnamento musicale preciso. Da questo il genere è stato ripreso e sviluppato ed io sono fiero di ciò anche se alcuni si sono troppo ispirati al mio numero di corde.*

D - E' soprattutto il tuo numero di corde che ha fatto la tua reputazione internazionale. Inoltre hai altri numeri ed attività magiche. Parlamene.

R - *Certo, io sono conosciuto soprattutto per il mio numero di corde che ho rappresentato un po' ovunque e per 7 anni al celebre "CRAZY HORSE" di Parigi ma non rappresenta che un terzo delle mie attività spettacolo. Io sono soprattutto un manipolatore (sigarette, monete, palle, fazzoletti ecc...) e soprattutto "cartomane". Ho molti numeri parlati per scena e salone con la collaborazione del pubblico con uno stile sempre dinamico e sempre senza materiale. Ho anche numeri di close-up per riunioni mondane (dove sovente passo per un invitato) e di affari. Poi insegno sempre! Dopo i miei corsi alla "Scuola Nazionale del Circo - Formazione permanente dello spettacolo" per commedianti professionisti e i miei corsi particolari ho iniziato più di 500 maghi di cui una dozzina sono oggi dei professionisti di valore. Infine faccio delle conferenze: una per il grande pubblico senza spiegazioni degli effetti per meglio far conoscere e valorizzare la nostra Arte e altre per i prestigiatori.*

D - Hai sempre delle responsabilità all' AFAP ? (Associazione Francese degli Artisti Prestigiatori.).

R - *Fortunatamente no ! Perché ci sono delle forti responsabilità dopo essere stato Presidente delle Feste dell'AFAP e creato il Primo Congresso Francese dell'Illusione nel 1966 sono stato prima V. Presidente e poi Presidente. Oggi altri se ne occupano e molto bene.*

D - Hai scritto libri ?

R - *No, anche se molti colleghi mi hanno chiesto da molto tempo di farlo: penso che c'é una pletora di libri magici; certi sono eccellenti ma molti sono senza valore, sovente delle compilazioni, gli autori scrivono ciò che loro non sanno fare ! ... Per semplice vanità! Ma e lo sappiamo ci sono 3 fasi: quella di apprendere, quella di realizzare e quella di trasmettere. E dopo 60 anni di magia e di esperienza artistica e di insegnamento che penso senza falsa modestia di dover apportare il mio mattone all'edificio comune. Ho dunque iniziato il mio libro: tecniche personali, effetti, filosofia, psicologia. E' un lavoro lungo. Spero di finirlo... se Dio lo vuole!*

D - Che genere preferisci ?

R - *Apprezzo tutti i generi se sono ben rappresentati.*

D - Quale effetto preferisci su tutti ?

R - *Nessuno in particolare, l'importante è che il Mago sia un vero artista. non ci sono piccoli effetti, non ci sono piccoli maghi ! Io amo l'effetto semplice, soprattutto visuale, senza inutili complicazioni e come ogni numero non troppo lungo !*

D - Qual'è l'effetto che, invece, ami meno ?

R - *Nessuno in particolare. Ho già risposto. E' tutta una questione di qualità del mago e della presentazione in quanto lo stesso effetto può essere trasformato da una differente presentazione. Comunque penso che un effetto deve essere adattato al pubblico e che un gioco, salvo eccezione da trattare con molto tatto, non deve essere: un rebus, un problema, una sfida deve distrarre, talvolta divertire, ma sorprendere, incantare con la poesia vivente del meraviglioso ! Lo spettatore vuole un evolversi e un effetto nitido, deve comprendere quello che si è fatto ma non come e non provocare il sentimento penoso di non aver compreso. Deve essere abbagliato! E il mago non deve credersi superiore e ancora meno mostrarlo ! Deve, in qualche modo, farsi perdonare dalla sua grazia degli inganni che fa subire al pubblico.*

D - Cosa pensi della manipolazione ?

R - *E' l'arte nell'arte. Ma troppo spesso non è che una fredda dimostrazione di indirizzo, di virtuosismo ma senza spirito né animo. Può essere segreta (come mezzo) ma visuale in un numero da scena. Deve essere allora un piacere degli occhi con dei gesti concatenati, eleganti, senza dimenticare, ben inteso, gli effetti magici altrimenti diviene una sorta di effetto da giocoliere.*

D - Cosa pensi del mentalismo ?

R - *E' una forma difficile. Occorre creare un'atmosfera da non prendersi però, troppo sul serio né cadere in eccessi for-*

temente ridicoli. Far credere i poteri reali senza mai proclamarli, lasciar supporre che certi fenomeni vi scappano. Ed ancora occorre essere commedianti, persuasivi per stupire sorprendere e far sognare senza essere troppo lunghi ma lasciare il pubblico e magari addormentarlo!

D - Cosa pensi dei fenomeni ESP in generale? E di URI GELLER in particolare ?

R - *L'uomo ha il bisogno di credere nel soprannaturale. E' spesso sfruttato da individui che si servono del loro talento non per divertire ma per abusare di loro: dobbiamo scoprire questi truffatori. Ma non è perché noi realizziamo dei falsi miracoli usando falsi poteri che gli stessi poteri e i loro effetti sono ingrati! E non dichiariamo sistematicamente falso tutto ciò che noi non comprendiamo. La storia della scienza e ripiena di grossolani errori causati al rifiuto di una scoperta che sconcerta le idee classiche: è l'Accademia delle Scienza di Francia che non accetta il "fonografo di Edison" (1877 - 1879 incisione su stagnola distesa su un cilindro n.d.t.) non volendo farsi ingannare da un ventriloquo . La dichiarazione di LAVOISIER che afferma che l'aria è un composto chimico contrario cioé alla credenza che stabiliva l'aria composta di 4 elementi: Acqua, aria, fuoco e terra ! Siamo prudenti e modesti ! Il soprannaturale non è che il naturale ancora inesplicato e lo sarà, senza dubbio, domani. Io penso che in tutti i domani fisici , intellettuali, psichici l'uomo è molto deluso delle sue possibilità. Personalmente so per esperienza, che la vera trasmissione del pensiero esiste (esperienze vissute con i miei figli, gemelli identici) così come i sogni premonitori, l'ipnosi; ecc... Il paranormale come altri problemi debbono essre studiati senza " a priori " ma con serietà da scienziati e Maghi eruditi in collaborazione. Per ciò che concerne URI GELLER, contrariamente a molti ritengo che sia un ottimo prestigiatore: affascinante,intelligente, psicologo, commediante, audace. Ma fino a prova contraria solamente prestigiatore. Le sue scoperte sono state, troppo spesso effettuate sotto l'unico controllo di scientifici: è insufficiente se questi non sono essi stessi degli esperti maghi o se essi stessi non siano assistiti da maghi esperti. Ma URI GELLER rifiuta, quasi sempre, i controllori, o anche la loro presenza adducendo a pretesto di essere intralciato da onde negative. Sotto il loro controllo è restato per 2 ore senza realizzare il minimo effetto annunciato dichiarando che "questo insuccesso prova che non ci sono trucchi", perché se era un mago avrebbe truccato e l'esperimento riuscito ! Ma molti rapporti sono settari e tendenziosi nei due sensi: io chiedo di vederli !*

D - Quali sono le qualità indispensabili per essere un buon mago ?

R - *Sono molteplici e variano a seconda della categoria della magia: così se la buona istruzione, la buona educazione, il buon gusto sono le carte vincenti per tutti i generi "La grande illusione" richiede più particolarmente un senso dell'effetto, della drammaticità, dei movimenti e ritmi (Rapporto: tempi, spazio, comprensione) della messa in scena (luci, suoni, attitudini). Il "Numero da scena" richiede una presenza vale a dire una personalità che si imponga e che incanti e nel "numero parlato" una buona conoscenza della lingua e una dizione corretta. Per il "Manipolatore" una eleganza e una disinvoltura naturale. Per il "close-up" sicuramente le qualità già menzionate ma anche il senso della commedia, la precisione gestuale, dell'umorismo, e il senso della improvvisazione basato su una psicologia immediata. E ancora il rispetto degli spettatori. Queste le verità primarie, malauguratamente dimenticate spesso.*

D - Quali sono i maghi che hanno influenzato la tua formazione magica ?

R - *Il mio maestro CAROLY 2, ma io ho trovato molto presto il mio proprio stile variante con i miei numeri e non ho mai subito veramente influenze. Ho conosciuto molti grandi prestigiatori, li ho ammirati ma senza che nessuno di loro mi abbia imposto il suo stile o le loro concezioni magiche: FRED KAPS, RICHARDI, PANZERO Jr, SIEGFRIED e molti altri; compresi i grandi commedianti di scena ma le più grandi emozioni magiche io le ho avute con SLYDINI e RENE' LAVAND, con degli stili molto differenti , ma artisti eccezionali.*

D - Solo su di un'isola non hai potuto portare con te che tre libri. Quali ?

R - *Difficile 3 libri ! No, sono 7 ! I "TARBEL's " o può darsi il mio prossimo libro...per correggerlo !*

D - Quale parola per definire il tuo ideale ? E le tue avversioni ?

R - *Armonia: è per me l'Amore, l'Amicizia, la Pace, il Bene, il Buono.Volgarità: è il lasciarlo andare, l'avversione, tutto ciò che è cattivo, laido.*

D - Esistono grandi differenze tra gli spettacoli magici in America e in Europa ? Perché ? Cosa ne pensi ?

R - *In America ci sono spettacoli magici completi dei super-show inconcepibili in Europa. Il più importante resta SIGFRIED & ROY al "MIRAGE" di Las Vegas. Ogni sera, due spettacoli, di quasi due ore, con 2.400 spettatori per volta durante più di 20 giorni per mese e per più anni. La sala appositamente costruita è costata 20 milioni di dollari e lo spettacolo (con 70 partecipanti) 15 milioni di dollari ! Ci sono anche altri spettacoli: quelli di DAVID COPPERFIELD e di LANCE BURTON uno degli ultimi che io non ho, ancora, visto. Questi super-show non sono solamente delle straordinarie realizzazioni magiche ma operazioni di grande interesse finanziario per lo Show Business ! I tempi non sono venuti per tali produzioni in EUROPA dove, troppo sovente, la prestigiazione è considerata come un semplice divertimento per i fanciulli e mentre la maggior parte dei cabarets subiscono una crisi economica e che in molti grandi music-halls sono, praticamente, spariti; ma al di fuori di questi super-show ci sono molti spettacoli con maghi ed animatori di close-up. L'America è un continente dove si incontrano i migliori ed i meno buoni.Credo che la magia sia più apprezzata nei paesi Anglo-Sassoni che nei paesi latini e questo è dovuto a mentalità differenti. Gli Anglo-Sassoni hanno generalmente molto humor per divertirsi a non comprendere mentre i latini (e particolarmente i francesi razionalisti) vogliono analizzare, comprendere e non amano affatto sembrare stupiti.*

D - I numeri da 12 a 15 minuti non sono più molto richiesti. Come fare con tanti dilettanti ed aspiranti professionisti, che si presentano alla ribalta ?

R - *Non bisogna affermare che i numeri di 12 - 15 minuti non sono richiesti: ci sono ancora gli abituèe dei cabarets e music-halls il cui numero da 6 a 10 minuti costa troppo caro. D'altra parte è più facile montare un numero da 12 a 15 minuti assai corto per annoiare il pubblico e assai lungo per*

far valere uno o due, tre buoni effetti. Il numero internazionale muto da 6 a 10 minuti richiede più originalità, talento, lavoro per interessare subito il pubblico c'è più densità (2 o 3 volte più di un numero parlato) e contrariamente a ciò che uno può pensare è troppo difficile per giovani talenti.

D - Hai altre osservazioni sui tempi dei numeri ?

R - *E' una questione di personalità e circostanze. In generale e per riassumere:*

- da 6 a 12 minuti per un numero muto internazionale con un massimo di 15 minuti (eccezionale);

- da 12 a 15 minuti per un numero parlato di cabaret;

- da 30 a 45 per un numero parlato in occasione di una seduta magica;

- da 4 a 6 minuti per un passaggio alla televisione. Ugualmente per dei passaggi di close-up ai tavoli (salvo ritornare presso gli spettatori interessati).

Ma questo non è che nelle generalità. Ciò che è certo è che non bisogna essere troppo lunghi: occorre lasciare il pubblico soddisfatto ma lasciarlo con l'appetito! Soprattutto niente indigestioni ! Ingozzarsi non è gastronomia !

D - I circoli magici prima e le Case magiche hanno contribuito alla diffusione della magia con i rischi di spiegare di tutto a non importa chi. Hanno creato così dei professionisti e dei semi-professionisti che non sono sempre all'altezza dello spettacolo. Se questa situazione è reale quale potrebbe essere lo sviluppo e quali i rimedi ?

R - *La diffusione dei segreti ci porta a delle osservazioni sull'azione di spiegare degli effetti a chiunque e sulla iniziazione. Sull'azione di spiegare gli effetti data a delle persone che non lo domandavano o lo domandavano per semplici curiosità, per sapere ! Questo è un furto perché ruba al pubblico il piacere dell'illusione ! Il rivelatore è un ladro perché confida segreti che non gli appartengono e che contribuiscono al successo di veri artisti (lo stesso vocabolo è per quei mercanti che vendono delle routine che essi stessi non hanno acquistato !) Sovente colui che rivela il fatto per incoscenza o vanteria per compensare le sue insufficienze. Ma la più dannosa delle azioni è quella di spiegare un effetto mancato. L'iniziazione non è più l'azione dello spiegare quando questa risponde ad una domanda sincera, ad un debutto di vero sentimento. Ma questa deve essere progressiva controllata e necessitare di tempo, di denaro, di fatica e ricompensare di sforzi reali sostenuti. L'iniziazione dovrebbe essere attuata sotto il controllo di un vero maestro o di una seria associazione magica. In effetti questo è il ruolo delle Società magiche quello cioé di promuovere l'Arte magica portando al successo spettacoli di qualità, facilitando gli scambi, lo sbocciare di nuovi talenti ma soprattutto sviluppandone il gusto, l'amore per la prestigiazione facendo dei veri amatori di cui molti potranno divenire buoni artisti e certamente anche buoni professionisti. Non c'è Arte senza Amatori e rari sono i professionisti che non siano stati prima amatori.*

E ancora occorre fare degli amatori di qualità! Disgraziatamente, troppo spesso, per necessità economica e per bisogno di fare numero molte società reclutano aderenti che si credono prestigiatori quando invece non sono che cattivi esecutori di effetti. Qualche volta divengono dei semi-professionisti, ingombreranno la professione e per la loro bassa tariffa faranno torto a coloro che di questo vivono. Chiunque può fare un giuoco, molti possono anche presentarlo con successo ma pochi potranno divenire dei veri prestigiatori, degli incantatori. Non è chi acquista un violino che sia violinista ! Non è infine chi suona il violino che possa dare un recital . Ma nella Magia molti si credono capaci di presentare un numero da scena, di montare sulla scena quando sappiano fare un solo giuoco e non hanno le qualità di uno Show-man! E' meglio essere un buon melomane (amatore di canto e musica n.d.r.) che cattivo strumentista, buon spettatore che pessimo esecutore, buon amatore che volgare professionista. Non è perché uno faccia degli effetti che possa presentare un vero numero completo e ancora meno che possa avere un numero originale di qualità per viverci e fare una carriera da professionista In realtà non debbono esserci opposizioni tra l'amatore ed il professionista ma complementarità. Ognuno ha bisogno dell'altro e infatti quanti effetti presentati perfezionati da professionisti sono stati inventati da amatori: e quasi tutti i professionisti sono stati prima degli amatori. Ma occorre che ciascuno resti al suo posto e che l'amatore si contenti di distrarre, stupire la sua famiglia ed i suoi amici facendo bene quanto un professionista. Una delle principali difficoltà d'un amatore è la mancanza di tempo e il fatto che quasi sempre ha lo stesso pubblico: in questo modo egli deve rinnovarsi presentando ogni volta effetti differenti sui quali non può lavorare a fondo mentre il professionista cambia, o quasi, ogni sera il suo pubblico e può presentare lo stesso numero perfezionando continuamente !

D - Come si crea un numero ?

R - *Per montare un numero bisogna conoscere a quale pubblico si indirizzerà (aristocratico, popolare, di bambini ecc...) e questo per scegliere il genere e la presentazione. Occorre conoscere molto per scegliere gli effetti, i mezzi: pensarlo lungamente,provarlo, presentarlo a dei critici competenti, assicurarsi la collaborazione d'uno scenografo, di un musicista, eventualmente d'un coreografo, rettificarlo ed allenarsi. Ciò richiede tempo e necessità di molto lavoro.*

D - Quale definizione dai alla prestigiazione ?

R - *E' l'arte di imbrogliare i suoi simili e per distrarli sembrando di realizzare l'impossibile in maniera artistica. Ognuna di queste tre cose è indispensabile ad una buona magia.*

D - Quale definizione dai al mago ?

R - *E' il poeta dell'impossibile e il commediante del Meraviglioso !*

D - Per te la prestigiazione è un'Arte vera e il mago un artista autentico ?

R - *La prestigiazione è un'Arte nella misura in cui il mago è un Artista. E' l'artista che fa l'arte non il contrario. L'Arte per se stessa non esiste: non ci sono che delle tecniche particolari che ne divengono Arte soltanto quando sono illuminate, trascendono dallo spirito, il cuore, l'anima ! Certo non c'è Arte senza tecnica. L'Arte comincia la dove i meccanismi della tecnica sono assimilati, superati, dimenticati ! E per la prestigiazione ci sono tre cose: conoscere, fare, presentare. Conoscere è l'informazione. Fare è la tecnica. Presentare è l'Arte ! Perchè non bisogna solamente indirizzarsi all'intelli-*

genza ma anche toccare il cuore, l'immaginazione, creare dei sentimenti delle sensazioni creare il sogno, le meraviglie !

D - Cosa dici delle relazioni tra mago e pubblico ?

R - *Che il buon artista fa buon pubblico.*

- Che bisogna recitare per il pubblico non per se stessi.

- Che il pubblico è lo specchio dell'artista.

- Che bisogna amarlo e rispettarlo per essere riamati e rispettati.

- Che per il pubblico conta soltanto l'effetto e la presentazione: i mezzi debbono restare segreti e affari del mago.

- Che l'importante non è ciò che si fa ma quello che quello che il pubblico crede che si faccia.

- Che il pubblico accorda importanza a quello che si fa nella musica con cui si attribuisce l'importanza.

- Che non bisogna credersi superiori e ancor meno mostrarlo!

- Infine e l'abbiamo già detto che occorre distrarre, stupire ma anche: piacere e incantare.

D - Cosa diresti a un giovane che vuole divenire professionisti?

R - *Questo genere di consiglio è difficile a esser dato: colui che lo da può apparire interessato o presuntuoso. Io non lo darò che a un giovane che stimassi e che me lo chiedesse con insistenza. Salvo eccezioni: in partenza non lo incoraggerei gli direi che tra il fare degli effetti per divertire amici e la sua famiglia e avere un numero ma soprattutto un numero per ben vivere c'è un mondo ! Gli direi che il mondo l'attende; che va ad affrontare una carriera meravigliosa ma molto più difficile di quello che non supponga, piena di gioie ma spesso anche di delusioni e sempre di sacrifici.*

- Che lo show-business è troppo spesso uno specchio per allodole.

- Che occorre che cerchi la sua personalità, che trovi il suo stile, solo mezzo per uscire dal cammino battuto e di essere veramente originali !

- Che occorre informarsi (vedere, leggere,ascoltare, cambiare delle idee) divenire sicuro di lui, ma mai soddisfatto, senza smettere mai di lavorare, ancora lavorare, lavorare sempre. E se ha delle disposizioni e del coraggio allora solamente lo incoraggerei e lo sosterrei !

CHINK A CHINK

PREMESSA

PIERRE EDERNAC ci consente di riportare questa sua interpretazione di un effetto conosciutissimo ed eseguito in diversi altri modi e con materiale diverso: palline di carta, gettoni, monete, tappi di birra ed altro.

EFFETTO

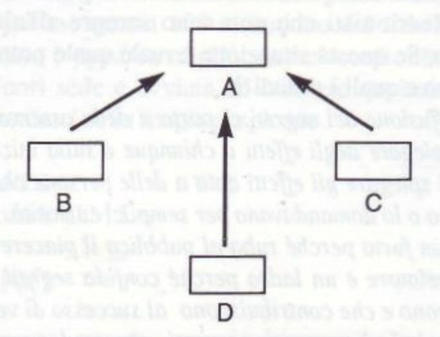
Quattro zollette di zucchero viaggiano diverse volte sotto le mani del prestigiatore per poi trovarsi riunite tutte e quattro.

DISPOSIZIONE

Benché io sappia che è molto raro pensare d'essere il solo ad aver scoperto una tecnica o una presentazione, lasciate che vi riporti che restai meravigliato quando vidi SCOTT YORK utilizzare la stessa disposizione che per l'esecuzione di questo effetto usavo già molti anni addietro: disposizione a losanga (in luogo di quella abituale a quadrato) con raggruppamento al centro, lato spettatori. Questo punto centrale avanzato è il luogo scenico più adatto per eccellenza: sulla scena, sul tavolo, sul tappeto. Se il comune amico DUVIVIER ha fatto apparire sulla rivista "Revue de la Prestidigitation" alcuni aspetti particolari di queste differenti zone è bene rammentare le divisioni classiche della scena di un largo tappeto da close-up che rappresenta il campo ideale per un prestigiatore esecutore di close-up. Queste divisioni, e questo lo riporto come elemento storico, furono ben spiegate, già da qualche anno, dal nostro comune amico LUDOW e riportate in tutti i libri che trattano la messa in scena. Senza entrare nei minimi dettagli la scena si divide in 6 parti e più precisamete:

- 2 in profondità: avanti e fondo scena;
- 3 in larghezza: lato sinistro, centro e lato destro;
- 1 al centro: il cenro dell'avanti scena.

Il centro rimane quindi il più visuale dei posti ed il centro dell'avanti scena è cioé il posto dove gli effetti prendono tutta la loro potenza. La posizione avanzata da, poi, l'impressione che non si ha nulla da nascondere e che vi si può dare intera fiducia.



SCHEMA DI RAGGRUPPAMENTO

(All'inizio una zolletta E è impalmata nella mano destra).

1) La mano sinistra va sulla zolletta B che impalma mentre l'altra mano, si trasferisce su A e deposita E e quindi in A ci sono due zollette.

2) La mano destra va su C che impalma, la mano sinistra con la zolletta B impalmata va su A e vi deposita B. Tre zollette sono su A.

3) La mano sinistra va su D che impalma, la mano destra con la zolletta C impalmata va su A e deposita C. Quattro zollette sono su A.

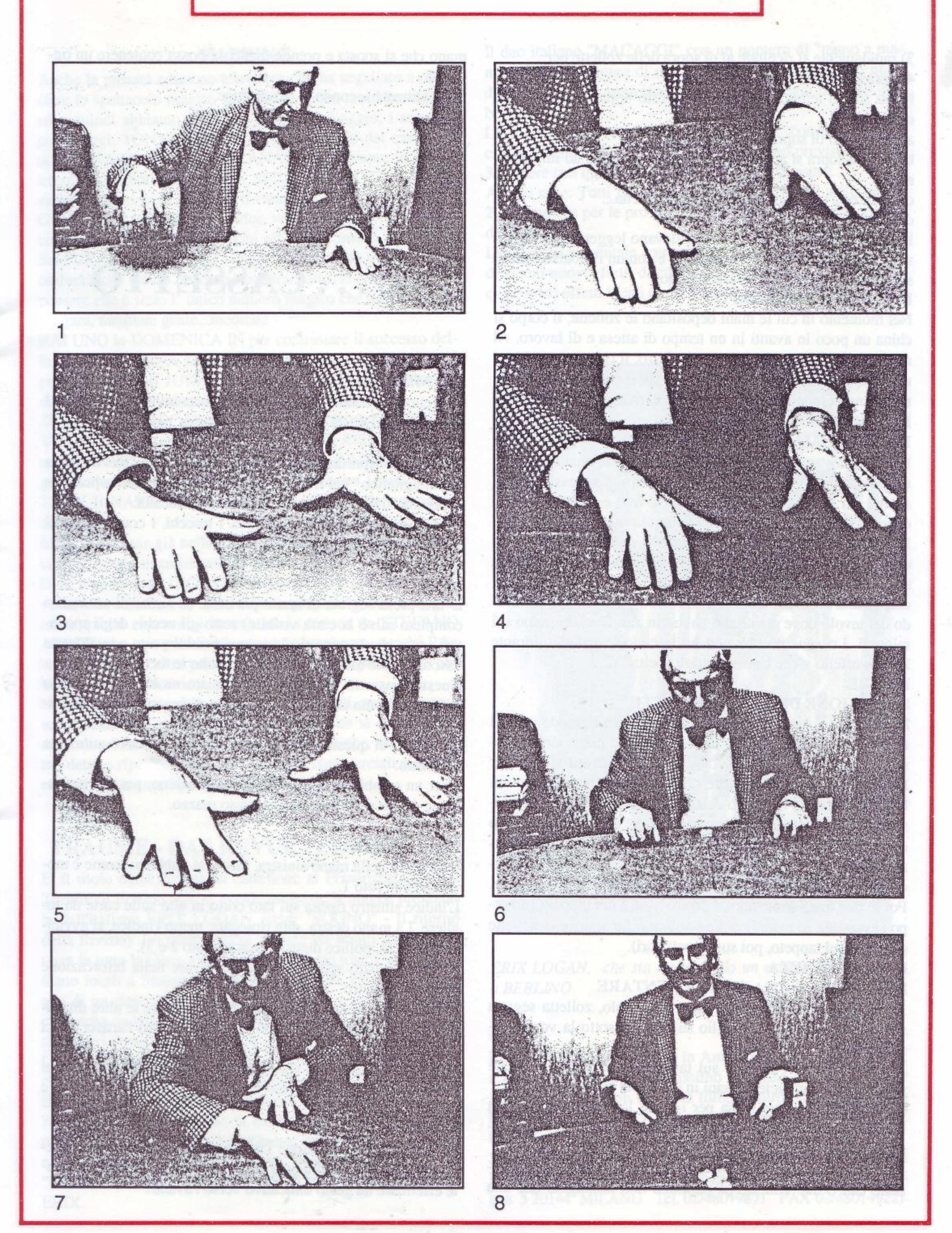
DETTAGLI ESECUTIVI

Invece di mettere soltanto le mani sulle zollette (impalmandole e abbandonandole) e di sollevarle per riportarle sulle zollette preferisco dare l'impressione d'un fluido misterioso delle mie mani in una alternativa ritmica di forza e di scioltezza , di tempi di lavoro e rilassamento. Ecco ora il dettaglio delle manipolazioni/deposito più tempi di esposizione:

1) una mano con una zolletta impalmata (prima di iniziare) viene messa al di sopra di una zolletta...

2) si posa sopra, si appiattisce e aprendosi abbandona la zolletta impalmata...

LA SUA MAGIA



1 2 3 4 5 6 7 8

3) rapidamente si richiude al di sopra delle zollette per...
4) aprirsi di nuovo dita distese.
Nello stesso tempo con lo stesso gesto appariscente, l'altra mano...
a) si mette al di sopra di una zolletta...
b) si posa sopra si appiattisce riaprendosi pronta ad impalmare...
c) si riferma un poco impalmando la zolletta...
d) si apre di nuovo dita distese.
Immediatamente le due mani si sollevano leggermente per lasciar vedere il percorso effettuato ... e con un rimbalzo sciolto si mettono dietro sul bordo del tavolo!

POSIZIONE DEL CORPO

Nel momento in cui le mani depositano le zollette, il corpo si china un poco in avanti in un tempo di attesa e di lavoro. Al momento del ritorno delle mani indietro, il corpo si raddrizza un poco all'indietro in un tempo di esposizione e rilassamento. Ma non esagerate questo bilanciamento!

DEPOSITO SULLE GINOCCHIA DELL'ULTIMA ZOLLETTA

La mano destra si solleva per lasciar vedere le quattro zollette raggruppate in A poi torna all'indietro (non eccessivamente svelta) sul bordo del tavolo, dita sul tavolo e palmo sopra: al di sopra del vuoto. Nello stesso tempo la mano sinistra si solleva, torna indietro sul bordo del tavolo, dita su questo, palmo di sotto al di sopra del vuoto e lascia cadere la sua zolletta sulle ginocchia. Le due mani trascinate dall'indietreggiare del corpo sulla sedia debbono arrivare nello stesso tempo sul bordo del tavolo dove si voltano palme in alto facendo perno sui mignoli. Lo sguardo che non ha lasciato le zollette durante l'intero effetto viene riportato sugli spettatori.

FINALE

SPARIZIONE DELLE 4 ZOLLETTE

Molto spesso concludo così: la mano destra riprende una ad una le 4 zollette gettandole man mano nella mano sinistra restata verso il bordo del tavolo. La mano sinistra si gira per lanciare insieme le 4 zollette nella mano destra a destra sul bordo del tavolo. La mano destra sembra gettare di nuovo insieme le 4 zollette nella mano sinistra che si gira dorso in alto e rimonta circa 10 cm. a sinistra al di sopra del tavolo. La mano destra che si è richiusa sulle zollette trattenute, si è anch'essa girata palmo in basso per fare il laping delle 4 zollette. Poi le due mani avanzano al centro avanti del tappeto (il corpo si penzola in avanti) dove sembrano far sparire le zollette (sguardo sul tappeto, poi sugli spettatori).

PRESA SEGRETA DELLA ZOLLETTA SUPPLEMENTARE

1) Sedia leggermente allontanata dal tavolo, zolletta segreta sul vostro ginocchio o meglio sulla sedia sotto la vostra coscia destra.
2) Disponete le 4 zollette sul tavolo facendo notare le due mani vuote. Rimettete le mani in attesa sul bordo del tavolo.
3) Prendete la vostra sedia per i bordi laterali per avanzarla impadronendovi della zolletta impalmandola con la mano destra.
4) Rimettete le mani sul bordo del tavolo (in attesa) poi scambiate una o due zollette (il pubblico non immagina che una mano che si sposta e prende qualcosa possa contenere un oggetto).
5) Continuate secondo la descrizione.

IL . . . CASSETTO

PREMESSA

L'effetto presentato di seguito ci è stato inviato, insieme ad altri, da P. EDERNAC perchè venissero pubblicati su QUI' MAGIA.
Questo che riportiamo era stato pubblicato su "Revue de la Prestidigitation" nel mese di giugno 1987 che aveva posto in copertina EDERNAC con la seguente didascalia:
"Per la prima volta le confidenze, i trucchi, i consigli e ... il sorriso di PIERRE EDERNAC! "

EFFETTO

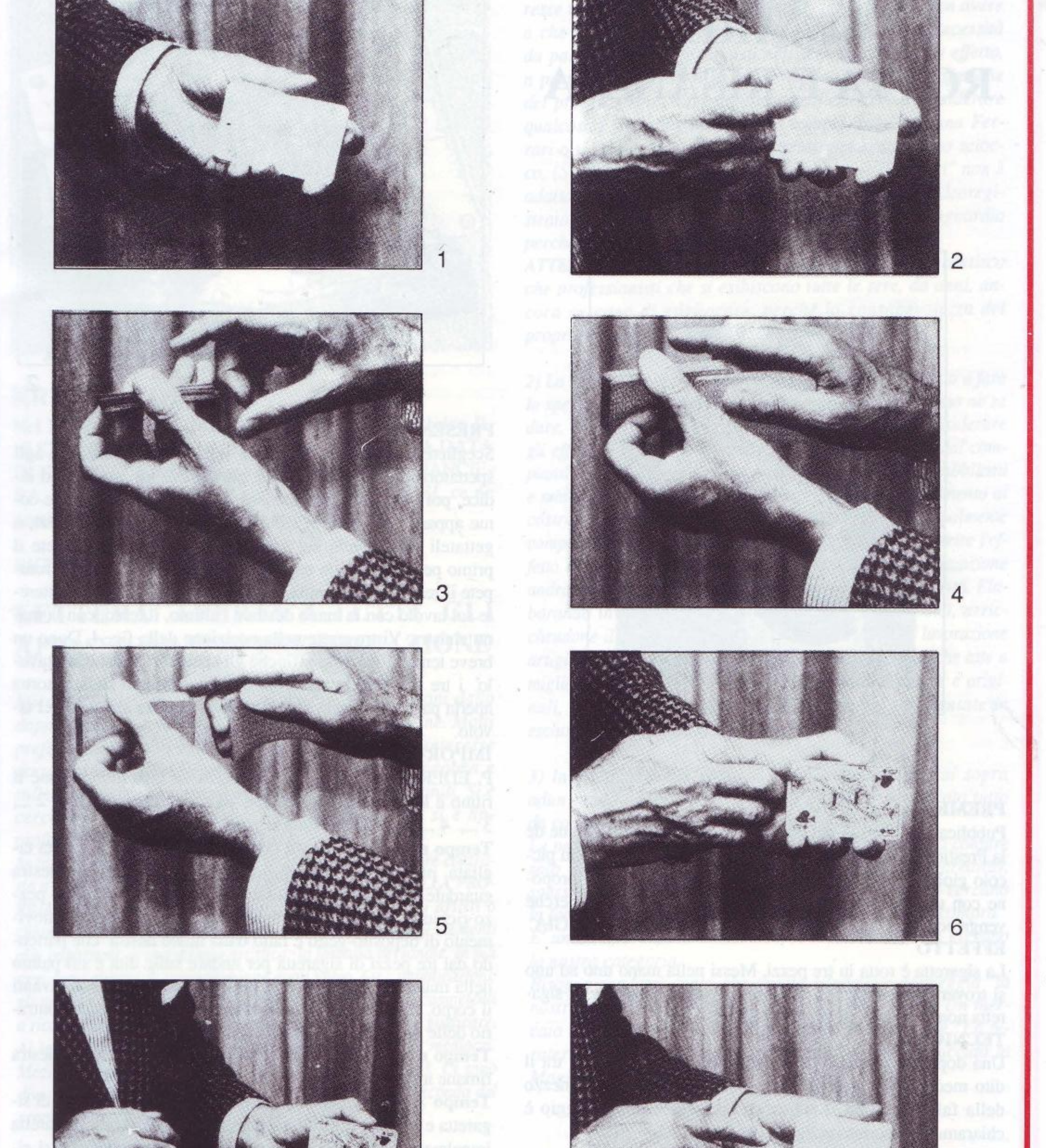
E' una presa segreta di una o più carte (o anche di un mazzo completo salvo la carta visibile) sotto gli occhi degli spettatori senza che le carte risultino mai parzialmente o totalmente nascoste dalle mani che sembra neanche le tocchino.
Questo "cassetto" può essere effettuato molto lentamente o rapidamente ma sempre con un gesto rilassato, naturale e giustificato.
L'impiego di questa mossa è multiplo e può essere utilmente utilizzato:
- per un cambio di carte, per una produzione, per una sottrazione di una o più carte dallo stesso mazzo.

SPIEGAZIONE

Il mazzo è nella mano sinistra, faccia al pubblico, come è mostrato nella foto 1.
L'indice sinistro riposa sul lato corto in alto sulle carte da togliere. La mano destra, dita ripiegate, meno l'indice, si avvicina al mazzo, pollice dietro il mazzo (foto 2 e 3).
L'indice sinistro spinge le carte da levare nella biforcazione del pollice destro.
Il solo indice destro è steso sulle carte mentre le altre dita riposano sfiorando il lato corto del mazzo verso l'artista senza mai nascondere le carte (foto 4, 5 e 6).
La mano destra, indice ripiegato, si allontana rapidamente dal mazzo poi, con l'indice teso mostra la carta mutata (foto 7 e 8).

NOTA

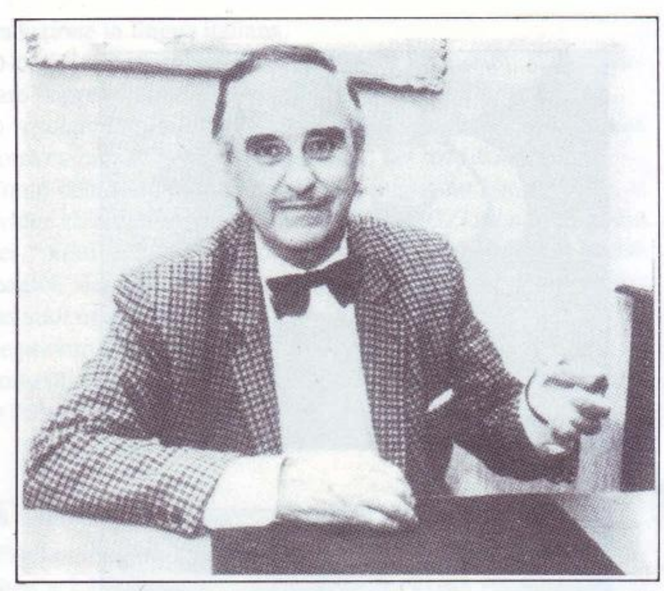
Per una buona esecuzione l'indice destro deve sempre ripiegarsi quando torna indietro per tendersi soltanto quando vuole effettuare un gesto indicativo verso l'avanti.


1
2
3
4
5
6

LA SIGARETTA ROTTA E RISANATA



1



2

PREMESSA

Pubblicato sul n. 395 del mese di Giugno 1987 su "Revue de la Prestidigitation" troviamo questo effetto che è stato un piccolo gioiello nelle mani di SLYDINI. EDERNAC lo ripropone con un suo metodo personale che mi ha inviato perché venga portato a conoscenza anche dei lettori di QUI MAGIA.

EFFETTO

La sigaretta è rotta in tre pezzi. Messi nella mano uno ad uno si troveranno nuovamente riuniti e risaldati come se la sigaretta non fosse mai stata spezzata.

TECNICA

Una doppia sigaretta è tenuta segretamente impalmata tra il dito medio della mano destra (l'estremità poggia nel mezzo della falangetta) ed il centro del palmo. L'impalmaggio è chiaramente riportato nella foto 1.

POSIZIONE

All'inizio la posizione del prestigiatore può essere quella classica del close-up: busto leggermente girato verso sinistra, mano sinistra che riposa sul bordo del tavolo leggermente in avanti; davanti il corpo, avambraccio messo lungo il bordo del tavolo. La posizione indicata è nella foto 2.

PRESENTAZIONE

Scegliete la sigaretta e mettetela sulla tavola, mostratela agli spettatori con la mano sinistra pinzandola tra pollice ed indice, poi i palmi delle due mani vengono posti di fronte come appare nella foto 3. Rompete la sigaretta in tre pezzi, e gettateli sulla tavola nel seguente ordine: prima rompete il primo pezzo, quasi un terzo, e lo gettate sul tavolo, poi rompete il resto della sigaretta in due pezzi , il secondo lo getterete sul tavolo con la mano destra e l'ultimo, il terzo, con la mano sinistra. Vi troverete nella posizione della fig. 4. Dopo un breve tempo di arresto affinché gli spettatori vedano sul tavolo i tre pezzi della sigaretta tagliata, la mano sinistra torna aperta palmo sollevato in aria, perpendicolare al bordo del tavolo.

IMPORTANTISSIMO

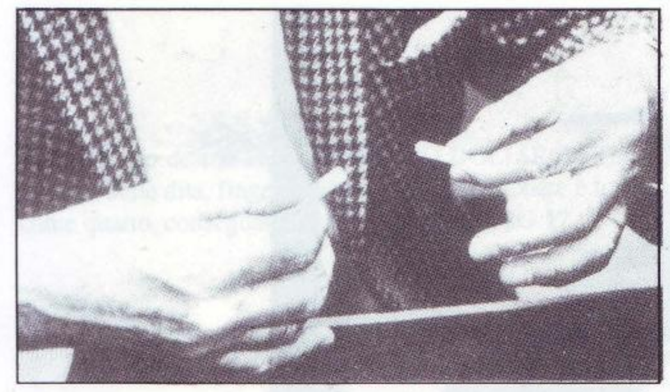
P. EDERNAC riporta ora la successiva fase indicandone il ritmo e le mosse cadenzate con un ritmo regolare 1..., 2 ..., 3 ..., 4 ... , procedete come segue:

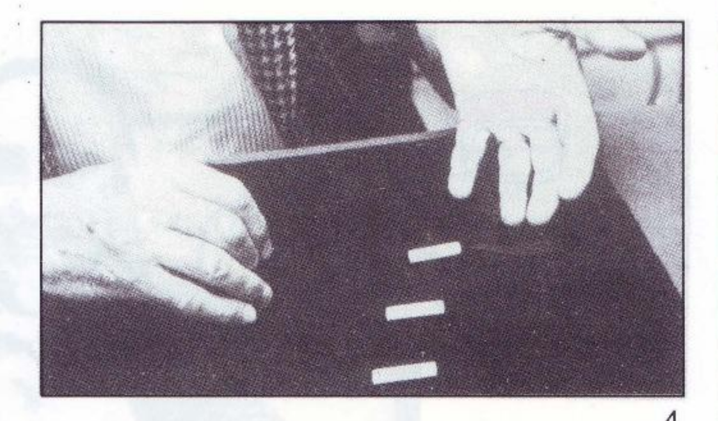
Tempo n.1 - Guardate sul tavolo un pezzo della sigaretta tagliata, prendetelo tra il pollice e l'indice della mano destra guardate la vostra mano sinistra e gettateci questo primo pezzo richiudendo, poi, immediatamente la mano. Questo movimento di deposito-getto è fatto dalla mano destra che partendo dai tre pezzi di sigaretta per andare sulle dita e sul palmo della mano sinistra si poserà, poi, sul bordo del tavolo avanti il corpo. Il movimento è arrotondato e segue il senso contrario delle lancette dell'orologio vedi fig. 5

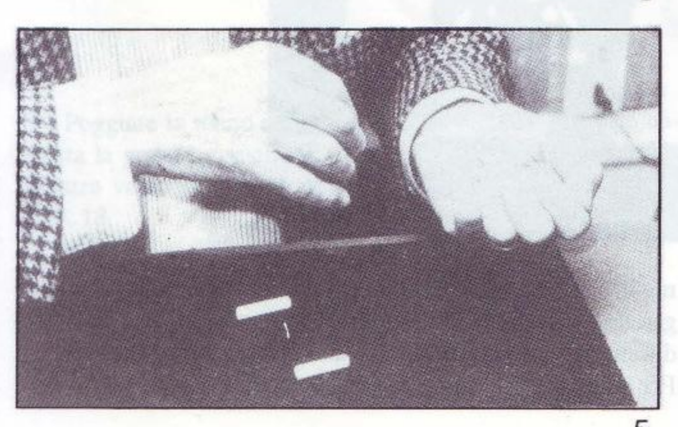
Tempo n. 2 - La mano sinistra si apre mentre la mano destra rimane immobile.

Tempo n. 3 - La mano destra sceglie un secondo pezzo di sigaretta e lo getta (fate attenzione: questa volta con la sigaretta impalmata intera nella mano sinistra che, pugno chiuso, si gira pollice ed indice sopra - foto n. 6). La mano assume la forma di un tubo.

Tempo n. 4 - La mano destra prende tra pollice ed indice il terzo pezzo di sigaretta e lo mostra al pubblico palmo verso il pubblico su cui si porta il vostro sguardo.


3


4


5

6

Tempo n. 5 - Poi guardando nuovamente verso la mano sinistra depositateci, questo terzo pezzo che questa volta a pugno chiuso cala sul palmo.

Tempo n. 6 - La mano sinistra si gira nuovamente, il dorso delle dita (falangine) quasi contro il bordo del tavolo. Il vostro sguardo è ben, fisso su questa mano e sulla estremità di questa dalla quale appare (parte mignolo) l'estremità di una sigaretta spinta dal pollice, ovviamente, sinistro, foto n. 7.

Tempo n. 7 - La mano destra prende allora questa estremità (che esce da sotto la mano sinistra) con il pollice e l'indice.Lo sguardo ritorna verso gli spettatori mentre estraete la sigaretta e mentre le vostre dita sinistre si socchiudono per lasciar cadere sulle vostre ginocchia i 3 pezzi di sigaretta: il dorso della mano destra copre completamente questa caduta, foto n. 8 .Senza alcun tempo di arresto le due mani si sollevano avanti il corpo mentre voi mostrate la sigaretta nuovamente intera e chiedete del fuoco.

VARIANTE

Per fare questo effetto in piedi occorre apportare una variante al tempo n. 6 e cioé: la mano sinistra essendosi girata con il pugno verso il pubblico e la sigaretta presa dal pollice ed indice della mano destra (tempo 7) viene portata alla bocca mentre la mano sinistra va a prendere nella tasca sinistra l'accendino. Con questo movimento lascia i 3 pezzi di sigaretta.

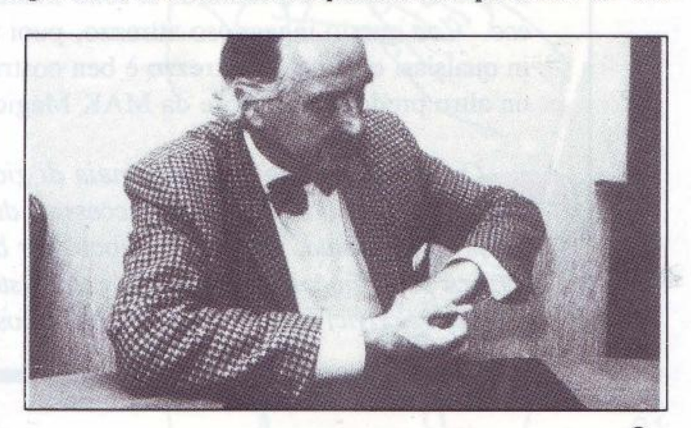
NOTA

Il ritmo 1... , 2... , 3... , 4 ... è molto importante in rapporto allo sguardo: pubblico, mano sinistra, ancora pubblico.

ANEDDOTO

Avevo un appuntamento con un impresario che fumava delle sigarette rare ed io me ne ero procurato un pacchetto ad una


7


8



tabaccheria dei Campi Elisi. Durante il colloquio per la stipula del contratto mi offrì una delle sue sigarette. La presi, macchinalmente la ruppi sul suo tavolo (sotto il suo sguardo evidentemente stupito) e continuando a parlare gettai, senza prestarci la minima attenzione, i tre pezzi nella mano per poi estrarne la sigaretta risanata portarla alla bocca e sempre con la massima indifferenza domandandogli del fuoco per accenderla.
Per lungo tempo restò a bocca aperta, sbalordito, pietrificato.

CINEMA 1994

T. BINARELLI



La disposizione della scena che vede, ad apertura sipario o inquadratura televisiva, da sinistra a destra, uno sgabello, il mobile con televisore e video registratore, il tavolo con il castello di cassette video, dietro a MATILDE ZARCONE e TONY BINARELLI, i quattro spettatori coinvolti nell'esperimento. Nelle fasi successive, l'attenzione del pubblico, passa dagli spettatori coinvolti al tavolo con le video cassette, al televisore per concludere nella fase finale sullo sgabello dello spettatore, come nella foto di pagina 15, con MATILDE, CARLA LIOTTO e TONY BINARELLI.

Molti amici mi hanno richiesto di illustrare le tecniche utilizzate nella costruzione delle mie routines per la televisione che eseguo, una settimana dopo l' altra, sugli schermi di CANALE 5 nella trasmissione BUONA DOMENICA, ed allora eccone una, non solo nella motivazione delle tecniche magiche usate, ma sopratutto nella elaborazione dell'effetto e nello svolgimento della routine stessa.

Presupposto

Il pubblico oggi, sopratutto quello televisivo, è un consumatore di immagini veloci nel senso di tecnica del racconto, basti pensare che un film tradizionale viene raccontato in 90 minuti, mentre la stessa storia, trasformata in telefilm, ha una durata di circa 45 minuti. Questo non significa che il racconto o l'esecutore debbono sottoporsi ad una trafelata esposizione della loro esecuzione, ma che i momenti d' interessi all'interno del racconto debbono essere sempre presenti, ovvero l' attenzione del pubblico va sempre tenuta in fascia alta. La durata della routine in esame è di 7 minuti e 43 secondi, in televisione, in teatro può durare anche 10 minuti. Ma in tutto il tempo previsto ogni minuto circa avviene un fatto nuovo che attrae l' attenzione del pubblico e lo spinge a seguirla e quindi a non cambiare canale o a distrarsi. Questa ricerca della "SEMPRE ATTENZIONE" è confermata dai rilevamenti AUDITEL, che proponendo una rilevazione dell'andamento presenze del pubblico, minuto per minuto, consentono di valutare quando e conseguentemente perché il pubblico cambia canale o meno.

MAGIA DA SCENA

SINTESI DELL'EFFETTO

Tre spettatrici ed uno spettatore vengono convocati sul palco, mentre tre spettatori dalla platea vengono invitati a partecipare operando delle scelte che sono: a) con quale dei quattro spettatori andrebbero al cinema. b) quale film andrebbero a vedere, scegliendo casualmente tra quaranta diversi manifesti. c) quale contenitore su 24, conterrà il video corrispondente al film prescelto. Operate le scelte il manifesto corrisponderà perfettamente al video inserito nel video-registratore, altrettanto corrisponderà al grande manifesto che è allegato alla rosa con cui è stata selezionata una delle spettatrici. Ma nella busta predizione vi sarà la foto dello spettatore sul palco che sarà l'unico ad andare al cinema.

OCCORRENTE

I) Un televisore e relativo registratore, già sintonizzati in AU cosi che all' inserimento del film la cassetta vada immediatamente in onda senza perdite di tempo.
2) Una macchina fotografica POLAROID a sviluppo istantaneo.
3) 24 cassette porta video, numerate su apposita etichetta bianca dall' 1 al 24, saltando il numero 17, ASSOLUTAMENTE VUOTE. La cassetta senza nessun numero riporterà sulla etichetta la dizione: " VIDEO Nr...........................", e sarà QUELLA CHE CONTERRA' IL VIDEO DEL FILM CHE VERRA' FORZATO.
4) Un BOON-WHRITER, che scriva nello stesso colore delle scritte sulle cassette. Il migliore attualmente in commercio è quello prodotto da VANNI BOSSI e distribuito da LA PORTA MAGICA di ROMA.
5) 24 cartoline riproducenti manifesti dei films diverse tra loro, e 24 cartoline tutte uguali e corrispondenti al video. (quelle che utilizzo sono tratte da una confezione del mercante in fiera prodotto e distribuito dalla ditta MAESTRI CARTAI di PERUGIA) è evidente che dovrete comprarne 25 confezioni.
Alternando le cartoline tra loro, secondo la seguente leggenda:
V = video da forzare
X = indifferente,
avrete la seguente frequenza: V - X - V - X - V - X - V - X
V - X - etc....
Trattando la faccia delle V ed il dorso delle X **con del roughing fluid** (ancora una volta il migliore sul mercato e quello prodotto da VANNI BOSSI) Otterrete un mazzo per forzare del tipo POP EYE POPPER, che vi consentirà di mostrare tutte facce differenti, ma di far scegliere quanto previsto.
6) Una serie di etichette autoadesive.
7) Un pennarello.
8) Una busta.
9) La vostra assistente.
10) 4 sedie ed uno sgabello.
11) Una rosa
12) Una grande locandina del film da forzare (facilmente ottenibile fotocopiando a colori, ed ingrandendo una delle cartoline) da avvolgere intorno alla rosa.

PREPARAZIONE

A) In fase di PRE-SHOW, la vostra assistente si reca da uno spettatore, gli chiede se desidera partecipare allo spettacolo e ad uno dei vostri esperimenti ed al suo assenso, lo fotografa con la POLAROID, chiude la foto in una busta e la riporta sul palco, sistemandola sul vostro tavolo.
B) Costruite sul vostro tavolo un "CASTELLO" con i contenitori video (vedere foto n. 1), facendo in modo che le etichette numerate non siano esposte al lato pubblico, e che l'unica cassetta piena sia quella centrale della fila inferiore.
C) Sul tavolo vi sarà anche:
IL MAZZO DEI MANIFESTI
LE ETICHETTE
IL PENNARELLO
LA ROSA
D) Su un carrello a parte televisore e videoregistratore.
E) Dietro l'ultima cassetta a destra, vi sarà il BOON WHRITER.

DISPOSIZIONE DELLA SCENA (vista dal pubblico)

Al centro il vostro tavolo predisposto come previsto. Alla sua sinistra le 4 sedie. Alla sua destra il carrello del televisore Ancora a destra di questo uno sgabello.

Questa disposizione è illustrata nella foto d'apertura a pag. 13.

ESECUZIONE, PRESENTAZIONE
e
CONSIDERAZIONI

I) Parlate dell' amore e di come spesso e volentieri questo nasća anche nel buio di un cinema e nella sua romantica atmosfera e come un invito al cinema sia molto spesso il primo passo per l'inizio di una storia. Convocate sul palco tre spettatrici ed uno spettatore, quello che è stato fotografato precedentemente, e fateli sedere sulle sedie.
2) Invitate uno degli spettatori rimasti in platea ad indicare, presentandoli uno alla volta i quattro partecipanti, il fatto che vi sia un uomo, può determinare una evidente situazione umoristica. Non appena avrà scelto invitate la prescelta a cambiare posto, andando allo sgabello e consegnatele la rosa. Consegnatele anche la busta con la fotografia, ma poggiatela sulla spalla, ovviamente cadrà, raccoglietela e posizionatela nella scollatura del vestito, ciò causerà risate ed applausi e conseguentemente **attenzione.**
3) Mostrate il mazzo dei manifesti, mostrando bene le facce per dimostrare che sono tutti diversi, ma non ditelo, mescolate, e poi mentre li passate da sopra a sotto, invitate un secondo spettatore a fermarvi su un manifesto qualsiasi.
4) Questo avvenuto la vostra assistente applicherà sul dorso una etichetta e vi scriverà il nome dello spettatore; che avrà ovviamente scelto uno dei manifesti da forzare. L' USO DELLA ETICHETTA, ancorché non indispensabile, in realtà identifica in modo così netto quanto prescelto che allontana dalla mente del pubblico il pensiero di qualsiasi alterazione, in più è una azione accessoria che richiama ancora una volta **l'attenzione.** Inserite anche questa carta, dorso al pubblico nella scollatura, ulteriore momento umoristico.

5) Voi e la vostra assistente vi portate dietro il tavolo, vicino al castello dei video, e solo a questo punto, informate il pubblico: *"... qui vi sono 24 contenitori di films, regolarmente numerati da uno a 24"* e rivolti ad un terzo spettatore: *"indichi un numero tra I e 24 ?"* Nel frattempo caricate il BOON WHRITER e tornate vicino al televisore, ed invitate la vostra assistente e cercare e prendere la cassetta corrispondente al numero richiesto dallo spettatore. L' assistente comincerà a scorrere con lo sguardo dalla prima all'ultima cassetta, come se realmente cercasse il numero, sollecitatela, alla fine estrae la cassetta senza scritta, provocando il crollo di tutto il castello(anche questa azione disastrosa provoca un momento di divertimento e quindi di **attenzione)**, e vi porta la cassetta; rimproveratela e prendete la cassetta.

6) Solo a questo punto informate il pubblico che *". . . una sola cassetta conteneva un video e tutte le altre erano vuote, la vostra assistente, incredula va a controllare ed aprendone alcne, non più di quattro o cinque, dimostra che sono vuote,* **approfittate di questa copertura per scrivere il numero sulla cassetta che avete in mano,** e scaricate il BOON WHRITER.

7) Richiamate l' attenzione del pubblico con:*"... è inutile cercare, perché l'unica cassetta piena è la numero 12, mostrate la scritta sul fronte, esattamente quella indicata dallo spettatore!* "ancora un richiamo di **attenzione,** apritela verso di voi, ancora **attenzione,** estraete VIDEO, inseritelo nel televisore, ancora **attenzione** e per portarla al massimo fate si che il video inizi su una scena intermedia del film che non consenta la immediata identificazione. Invitate gli spettatori ad indovinare il film, li trascinerete tutti in una sorta di gara e quindi nuova **attenzione,** finalmente il film viene identificato.

8) Ritornate sulla spettatrice prescelta, prendete il manifesto dalla scollatura, dovrà parlare la vostra faccia, ed aggiungete*"...ma vediamo che film aveva scelto il nostro aspirante al suo amore.... !!!* ancora **attenzione,** mostratela al pubblico, il manifesto coincide, ARRIVA L'APPLAUSO, sulla fine fermatelo e *"...ma controlliamo chi andrà al cinema con la nostra protagonista...* "richiamate **attenzione** sulla busta, apritela e mostrate la foto dello spettatore sul palco ed aggiungete: *". . . tra i tre contendenti, il quarto . . .vince !!!"*

Momento del sorriso della simpatia e di un ulteriore applauso, avete garbatamente preso in giro il pubblico, con un classico falso errore.

9) Richiamate **l'attenzione** sulla rosa, togliete il foglio che la involge e sarà una grande locandina del film prescelto.

10) Ringraziate gli spettatori che hanno collaborato, fategli rivolgere un applauso da parte del pubblico e rimandateli al loro posto.

NOTA: Nella versione televisiva gli spettatori sul palco sono presi dal pubblico dello studio, quelli della platea sono il pubblico a casa coinvolto telefonicamente.

CONSIDERAZIONI FINALI

A) Come avrete fatto caso la parola **attenzione** intenzionalmente scritta in grassetto, compare nel testo ben 10 **volte,** ma corrisponde agli altrettanti punti esecutivi che determinano



l'interesse del pubblico.

Nei primi due terzi del tempo di esecuzione questi momenti sono in cadenza di uno ogni 50 secondi circa, mentre, nell'ultima parte sono estremamente accelerati e passano ad una frequenza al di sotto dei 30 secondi, questo per vari ordini di motivi:

I) nella prima parte dell' effetto non essendo ancora evidente cosa intendete fare l'attenzione è comunque costante e va solo acuita a tratti;

II) mano a mano che andate avanti il traguardo diventa evidente e poi dovete andare verso un crescendo finale la frequenza degli elementi deve tendere ad aumentare;

III) questo aumento è anche necessario perché siete al sesto minuto del vostro racconto/esecuzione e quindi, il pubblico può allentare il suo interesse, la frequenza veloce invece lo tiene in costante tensione.

B) I momenti di gag rappresentano dei momenti di divertimento necessari, perché rilasciando la tensione non permettono al pubblico di stancarsi, pur mantenendolo agganciato a quanto avviene; e poi vi rendono simpatico.

C) Ma anche con l'inserto delle gags, di vario tipo, di momenti umoristici o ironici, l'effetto mistero della magia resta fino alla fine e quindi il controvalore dello spettacolo magico è confermato.

Negli ultimi anni, molti esecutori, presi dalle necessità del cabaret, hanno talmente rovesciato la dose che, a fronte di una grande dose di umorismo e gags, l'effetto magico passa in secondo piano e quindi sembra più di assistere alla esibizione di un cabarettista che a quella di un prestigiatore.

BASTONI E FAZZOLETTI

R. GARDNER

PREMESSA

Su MAGIC INFO una rivista bimestrale pubblicata dall'International Magic Studio e edita da HARRY BARON e più esattamente del bimestre Gennaio/Febbraio del 1977 venne riportato un effetto originale di ROY GARDNER un prestigiatore nato in Germania il 29 Marzo 1952 e vincitore con il partner WITTUS WITT del Grand Prix 1976 della F.I.S.M.

WITTUS WITT nato anche lui in Germania il 7 Agosto 1949 notissimo professionista conosciuto come MAGO della STRADA, prolifico scrittore, scrisse per MAGIC INFO questa bella routine.

EFFETTO

Immaginate il seguente . Il mago sta in piedi sul palco con il suo bastone nelle mani. Poi rompe un pallone rosso con il bastone, e improvvisamente il suo bastone diviene rosso. Il bastone scompare e il mago ha un enorme fazzoletto, che poi raddoppia. Ora, con un fazzoletto in ciascuna delle mani produce due bastoni! Questo effetto ne produceva quindi 5 di effetti che, ovviamente non sono nuovi, ma l'intera routine è così sorprendente, con un effetto che segue l'altro, che è un modo per aprire uno spettacolo magico da vincente.

MATERIALE OCCORRENTE

Avete bisogno di un bastone che sparisce con un "BLIXON Gimmick" (o "FANTASIO Gimmick") in qualsiasi colore, rosso in questo caso.

Due fazzoletti e due bastoni, un pallone dello stesso colore come il gimmick e un piccolo sostegno, che è già sul palco e trattiene il gimmick più tardi. Il pallone è attaccato a questo sostegno, e la punta del bastone che sparisce ha uno spillo per far scoppiare il pallone.

PREPARAZIONE

Su ogni bastone apparente legate un fazzoletto, che è avvolto intorno all'altro (fig. 1). Il bastone che sparisce è preparato con il gimmick, ma senza pomo. Dovete spingere i fazzoletti avvolti dentro il (doppio) bastone, potendovi aiutare con un lungo sottile bastoncino e ogni cosa sarà chiara quando osserverete la fig. 2. E' meglio essere già sul palco quando il sipario è alzato, poiché non sembra troppo naturale venire sul palco con il bastone nelle mani.

ESECUZIONE

Fate scoppiare il pallone e lasciate andare il gimmick. Il bastone ha cambiato colore ! Effetto n. 1.

Lasciate il bastone sparire ed avrete in mano un fazzoletto ! Effetto n. 2.

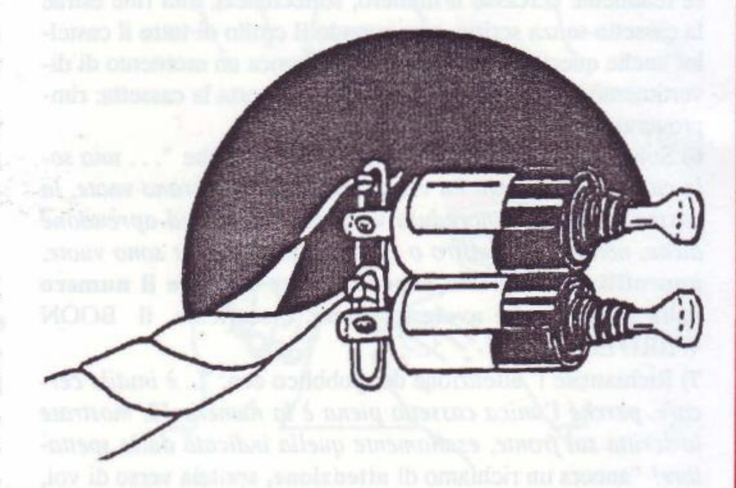
Prendete in ciascuna mano un bastone (apparente) e il doppio fazzoletto. Effetto n. 3.

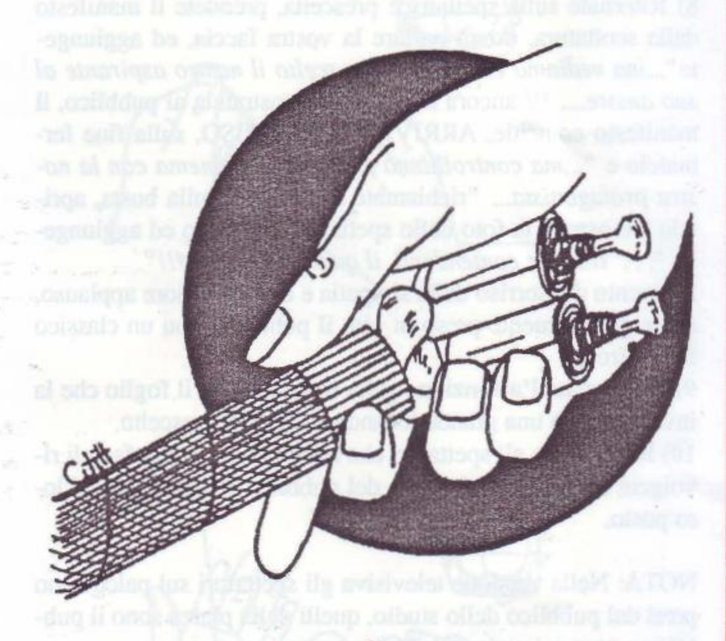
Sdoppiate il fazzoletto ed avrete due fazzoletti. Effetto n. 4.

Trasformate ogni fazzoletto in un bastone ! Effetto n. 5.

Godetevi gli applausi per questa serie di effetti concatenati ed indiscutibilmente carichi di folklore!

A cura di F. RICCARDI.





TOTALIZZATORE A COLORI

CYRO

PREMESSA

CYRO un prolifico scrittore di cui spesso si trovano gli articoli su MAGIC INFO una rivista bimestrale pubblicata dall'International Magic Studios edita da HU CADDY ha riportato sul Vol. 2 - n. 9 - Sett/Ott 1975 della citata rivista, questo effetto chiamandolo "Color tote".

PRESENTAZIONE E SPIEGAZIONE

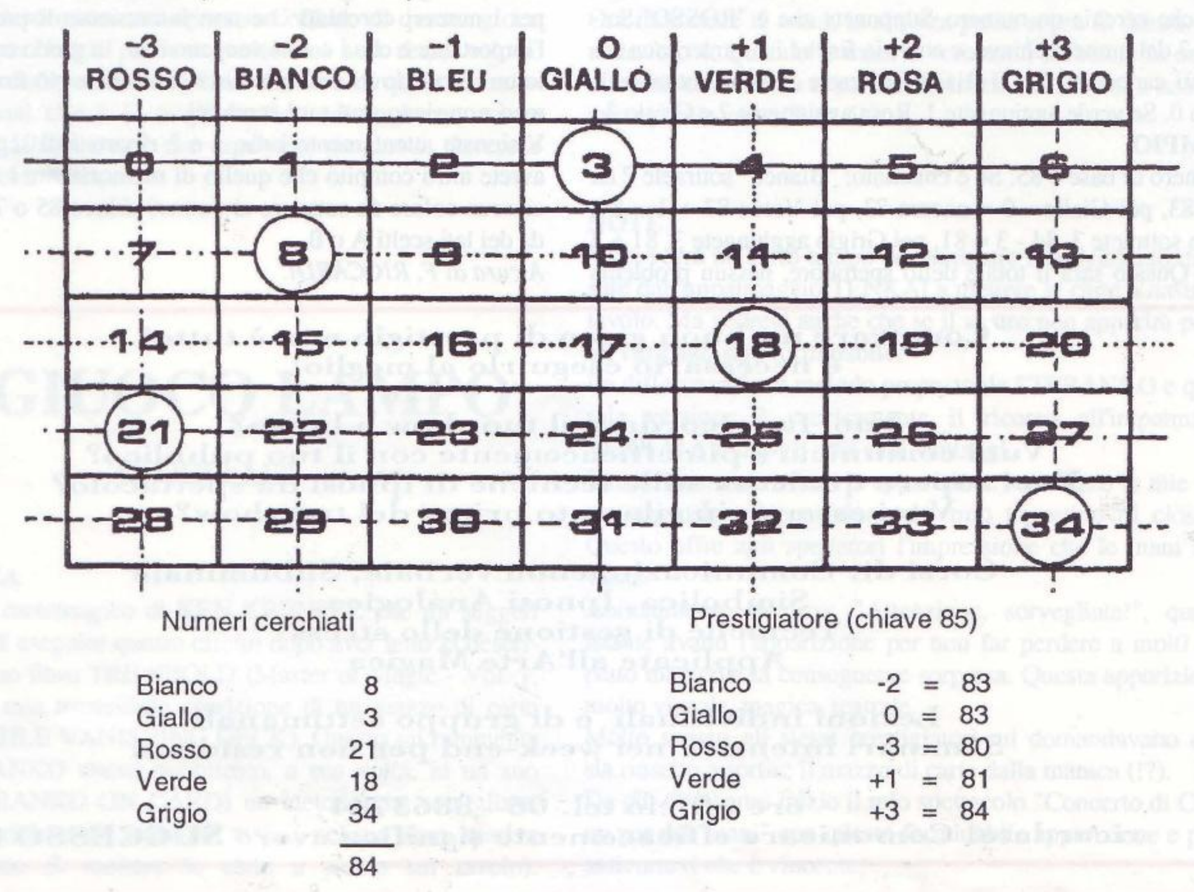
Il prestigiatore mostra una lavagna con entrambi i lati divisi in 42 quadrati. I 7 superiori sono ognuno verniciati in differenti colori, per es. da sinistra a destra: Rosso, Bianco, Blue, Giallo, Verde, Rosa e Grigio. Gli altri 35 quadrati hanno tutti un numero da 0 a 34. Ad uno spettatore è ora chiesto di fare un cerchio con un gesso attorno ad un qualsiasi numero di una delle qualsiasi colonne scegliendo il colore, e di ripetere il tutto finché non siano stati segnati 5 colori differenti. Ogni volta il numero con il cerchio sarà sbarrato sia orizzontalmente che verticalmente (durante queste operazioni l'esecutore è girato di spalle) . Ogni volta che un numero è cerchiato lo spettatore chiama ad alta voce il colore della colonna in cui il numero è stato scelto (vedi dis. 1 e 2). I numeri dovrebbero poi essere scritti nel margine sinistro e sommati facendo attenzione a non lasciar conoscere il totale all'esecutore. Prima che lo spettatore ha il tempo di sommare i numeri scelti il mago scrive il totale sulla sua lavagna, anche se non aveva nessuna idea di quali sarebbero stati scelti. L'effetto può essere ripetuto perché il totale è ogni volta differente.

La misura della lavagna è cm. 45x35. Può essere usata anche un altro tipo di lavagna. Ad es. del tipo scolastico. Un lato è distinto coi numeri da 0 a 34, l'altro lato coi numeri da 0 a 32, partendo dal terzo quadrato (o colore Blue). Anche l'esecutore ha una piccola lavagna.

Lasciate che lo spettatore scelga uno dei lati della lavagna.

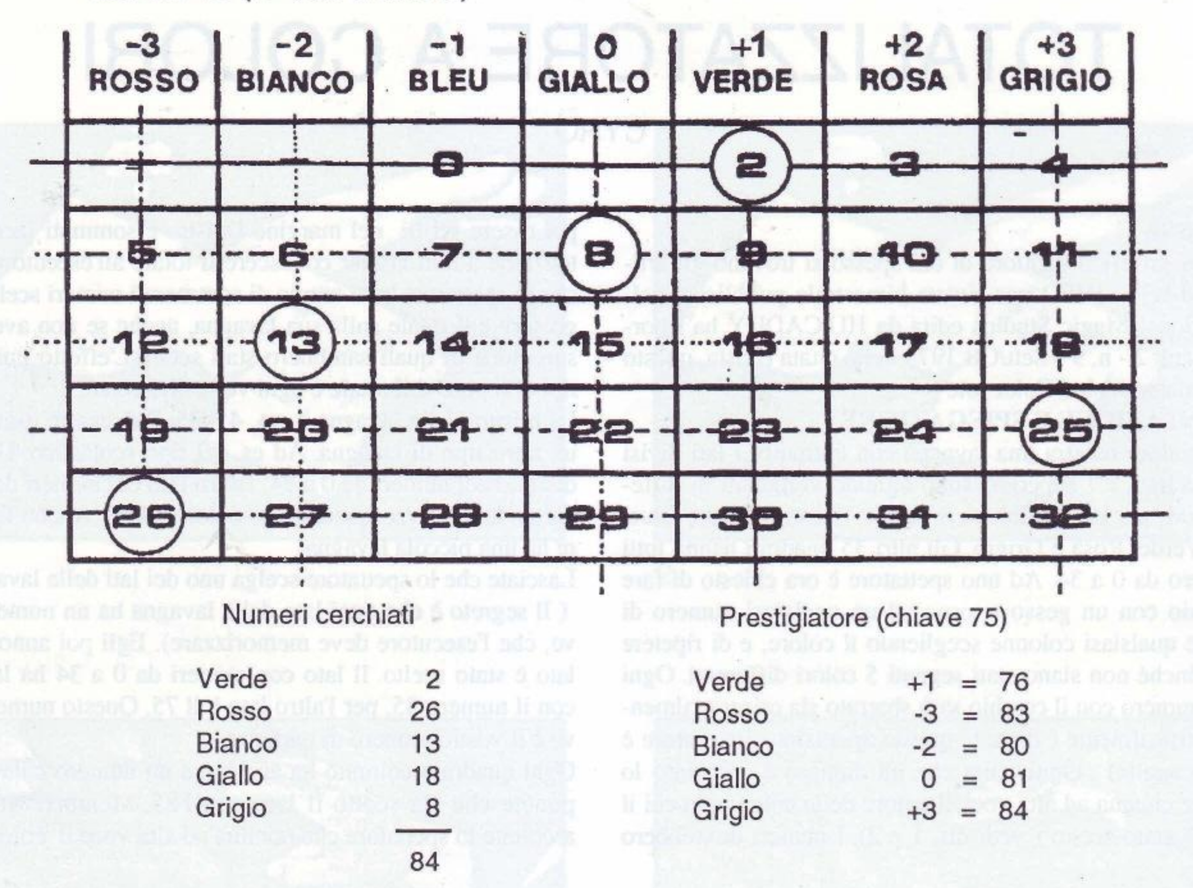
(Il segreto è che ogni lato della lavagna ha un numero chiave, che l'esecutore deve memorizzare). Egli poi annota quale lato è stato scelto. Il lato con numeri da 0 a 34 ha la chiave con il numero 85, per l'altro lato è il 75. Questo numero chiave è il vostro numero di partenza.

Ogni quadrato colorato ha anch'esso un numero chiave. Supponete che sia scelto il lato con l'85. Memorizzate 85 ed ascoltate lo spettatore che nomina ad alta voce il colore ogni



MAGIA DA SCENA

ESEMPIO (2° lato o lato B)



Numeri cerchiati

Verde	2
Rosso	26
Bianco	13
Giallo	18
Grigio	8
	84

Prestigiatore (chiave 75)

Verde	+1	=	76
Rosso	-3	=	83
Bianco	-2	=	80
Giallo	0	=	81
Grigio	+3	=	84

volta che cerchia un numero. Supponete che è "ROSSO".Sottraete 3 dal numero chiave, e così via finché i 5 numeri non sono stati cancellati. Per il Bianco sottraete 2, Blue sottraete 1, Giallo 0. Se verde aggiungete 1, Rosa aggiungete 2 e Grigio 3.

ESEMPIO

Il numero di base è 85. Se è chiamato: "Bianco" sottraete 2 da 85 = 83, poi Giallo - 0 = ancora 83, poi Verde 83 + 1 = 84. Rosso sottraete 3, 84 - 3 = 81, poi Grigio aggiungete 3, 81 + 3 = 84. Questo sarà il totale dello spettatore, nessun problema per i numeri cerchiati che non interessano il prestigiatore, l'importante è che i colori vengano dati in modo corretto. Solo un colore dovrà essere usato ogni volta e ciò finché i 5 numeri non siano stati tutti cerchiati.

Visionate attentamente i dis. 1 e 2 riportati di seguito e non avrete altro compito che quello di memorizzare i numeri per ciascun colore da sottrarre ai numeri chiave 85 o 75 a seconda dei lati scelti A o B.

A cura di F. RICCARDI.

DUO-RAMA

J. COSSARI

PRESENTAZIONE ED ESECUZIONE

JOE usa due dei mazzi che egli stesso disegnava. Quando questi mazzi sono mescolati con il metodo "FARO" un mazzo dovrà essere girato così che il dis. 1 faccia opposta all'altra, raggiungerà il massimo contrasto.

Per iniziare la routine, prendere due mazzi e fare un "FARO" come mostrato nelle fig. 1-2. La sola differenza è che il "FARO" in DUO-RAMA è fatto con due mazzi completi piuttosto che due metà di un mazzo. Fate un enorme "FARO" con le facce verso il pubblico. La fig. 3 è il risultato finale. Ora girate il polso per mostrare il retro delle carte al pubblico (girate il lato destro parzialmente al pubblico).

Mentre i dorsi sono faccia al pubblico, fate un secondo ventaglio inverso. Per fare questo, il primo dito destro inizia a sventagliare le carte, da destra a sinistra, iniziando dalla più bassa destra dove le carte si intrecciano. Il risultato è un altro ventaglio sovrapposto al primo ventaglio.

La fig. 4 mostra il secondo ventaglio parzialmente formato, la fig. 5 mostra il risultato finale.

Il primo ventaglio è posteriore alla vista del pubblico; il secondo ventaglio invece è di fronte ed è leggermente più piccolo. Girate il polso e guardate tra i ventagli : vedrete una rottura naturale. I ventagli saranno spaccati in questa rottura naturale. Usando entrambe le mani, girate i ventagli così le facce risultano verso il pavimento.

Pressate i ventagli contro la mano sinistra con le dita destre. Poi rimuovete solo il polllice sinistro. Ora alzate il lato del ventaglio superiore leggermente con il pollice destro così il pollice sinistro può essere inserito tra i due ventagli (quando alzate il lato, le dita destre trattengono la loro pressione sul ventaglio.Solo la fine del ventaglio più vicino al polso è alzata). Inserite il pollice sinistro tra i due ventagli. Ora la mano destra lascia la sua trattenuta sulle carte.

Girate la mano destra in su e mettete le dita sulla parte inferiore del ventaglio superiore ed il pollice sulla parte superiore di esso. La mano destra alza il ventaglio superiore al di sopra così entrambe i ventagli a questo punto sono separati.

Non appena il ventaglio superiore è alzato, inclinate il ventaglio nella mano sinistra in sopra per permettere alle carte dell'angolo destro superiore ("A" nella fig. 6) di scivolare sotto il pollice sinistro; se non fate questo, quella carta cadrà sul pavimento.

Disponete entrambi i ventagli verso il pubblico: uno in ogni mano. Poi chiudete i ventagli spingendo i lati di ogni ventaglio contro il corpo. Mettete entrambi i ventagli chiusi insieme di nuovo e togliete il mazzo superiore.

Di nuovo eseguite un "FARO" con entrambi i mazzi come spiegato sopra nei primi due paragrafi di DUO-RAMA. La fig. 3 sarà nuovamente il risultato finale. Dopo che il ventaglio è fatto, girate il polso così il ventaglio sarà orizzontale al pavimento (facce verso il pavimento). Il pollice ed il primo dito della mano destra sono ora messi sulla carta trattenuta dal pollice sinistro. Poi rimuovete solo il pollice sinistro le carte restano sulle dita della mano sinistra; le dita della mano destra tengono le carte contro le dita della mano sinistra. Poi il pollice sinistro è messo sotto il fazzoletto.

Le dita sinistre ed il pollice, spingono le carte sul lato sinistro in senso antiorario per formare un circolo più completo. Le dita destre ed il pollice muovono le carte sul lato destro in

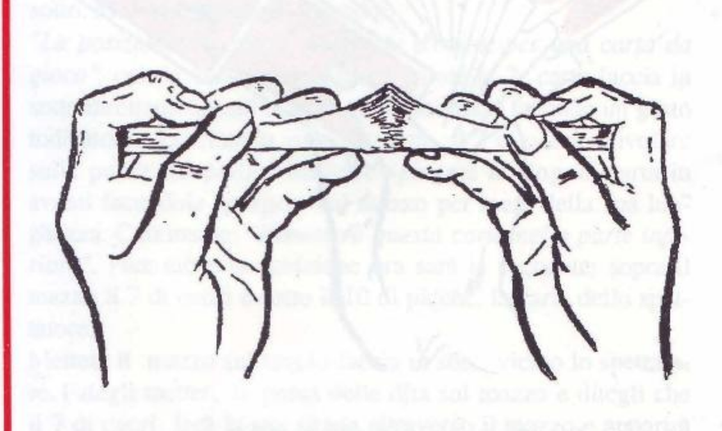


fig. 1

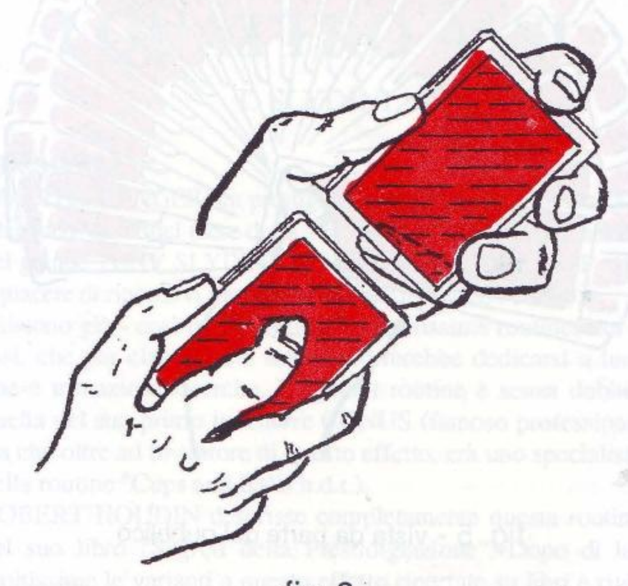


fig. 2

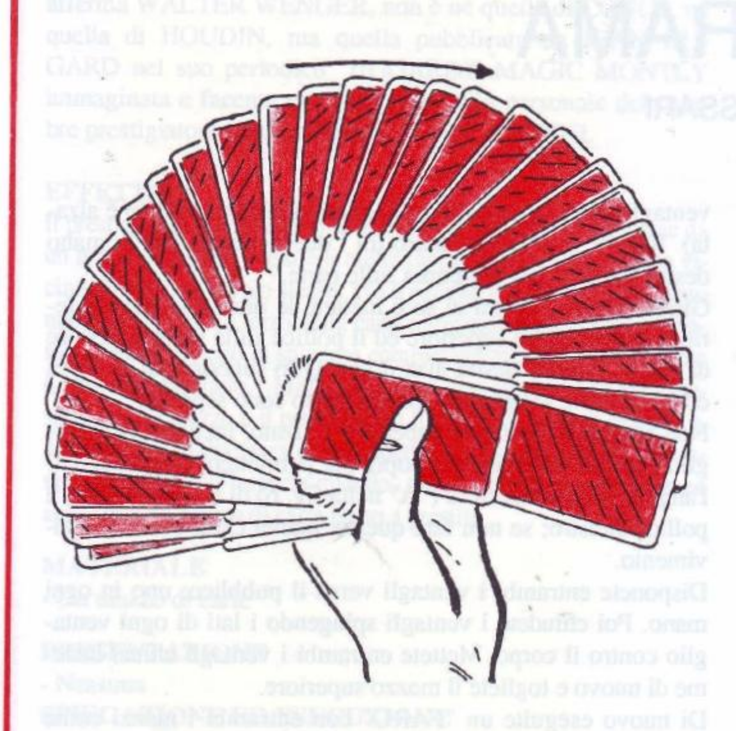

fig. 3 - vista da parte del prestigiatore



fig. 4 - vista da parte del pubblico

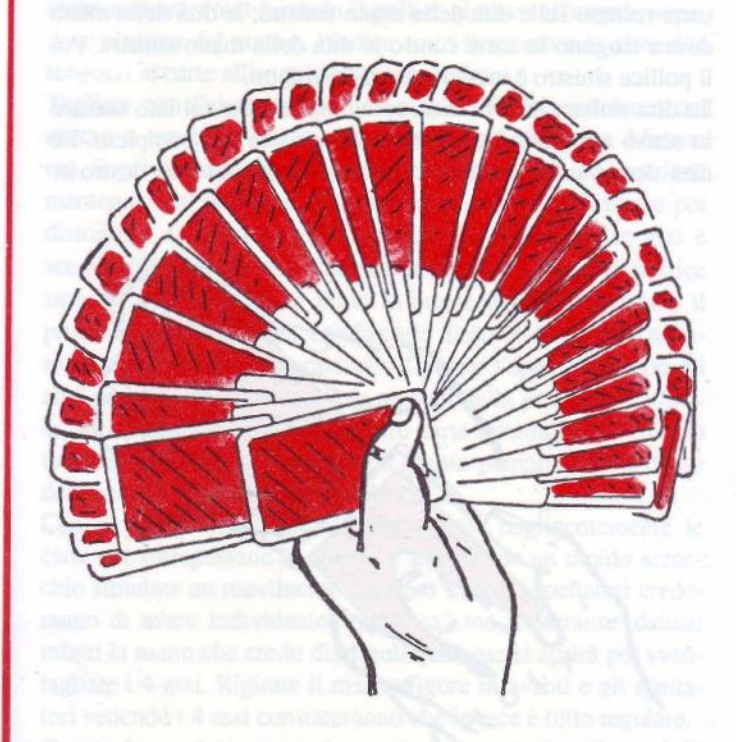

fig. 5 - vista da parte del pubblico


fig. 6 - vista dall'alto - le faccie sono rivolte verso il pavimento

MAGIA DA SCENA

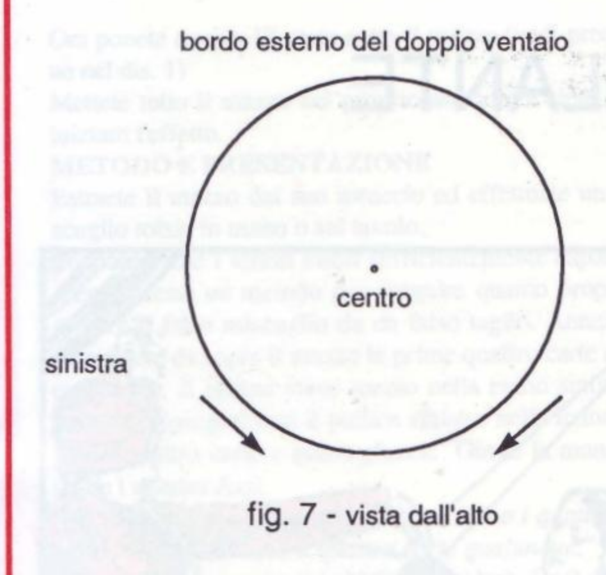
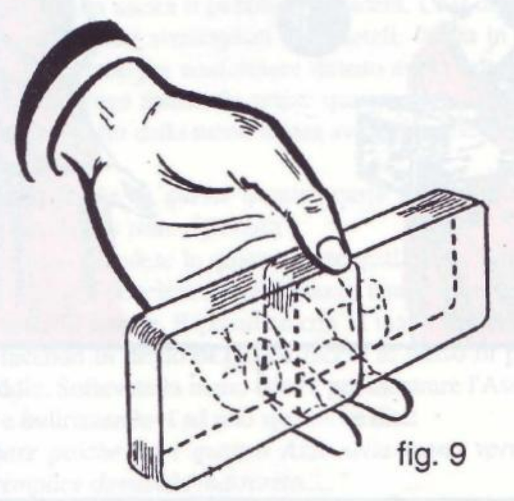
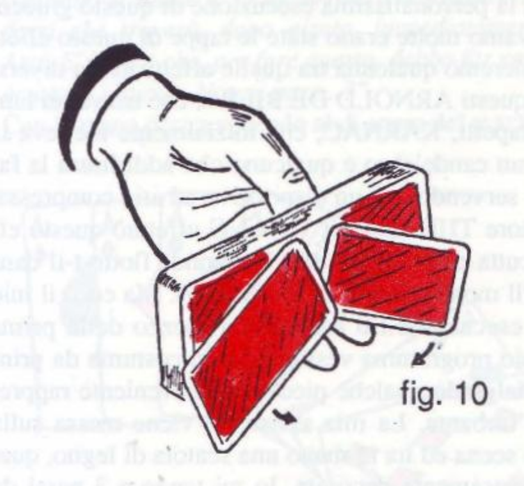


fig. 7 - vista dall'alto


fig. 8 - vista da parte del pubblico


fig. 9


fig. 10

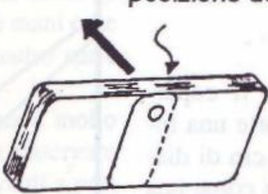


fig. 11

senso orario (fig. 7). Il risultato è un circolo completo. Non appena il circolo è completo, le dita destre tengono il centro delle carte e le dispongono verticalmente, dorsi al pubblico come nella fig. 8. Dopo che il doppio ventaglio a circolo è disposto , muovete le carte, dorso in posizione orizzontale sul palmo sinistro della mano. Chiudete il ventaglio usando entrambe le mani e separate i mazzi. Di nuovo un "FARO" e mazzi mostrati come in fig. 1. Dopo il "FARO", mettete le carte nella mano sinistra come nella fig. 9. Questa è la posizione di partenza.

L'azione desiderata non avverrà finché non avrete le carte nella posizione di fig. 10. Notate che il pollice è ora nella parte posteriore rispetto alle carte. Le carte restano sulla punta del pollice. Entrambe i mazzi mescolati dovrebbero essere tenuti per un angolo prima che le carte cadano ; altrimenti le carte cadranno in avanti invece che sotto e separatamente.

La fig. 11 è una visione posteriore che mostra come le carte sono inclinate ad un angolo. Il piccolo circolo mostra il luogo dove è messo il pollice sinistro. Le frecce della fig. 10 indicano che le carte cadranno da entrambe i mazzi girando sul secondo e terzo dito. Le carte cadranno infatti separatamente e da entrambe i mazzi simultaneamente. Il flusso delle carte sarà continuato dall'inizio alla fine.

JOE lascia cadere le carte in un cesto sul pavimento. Chiudendo o aprendo l'apertura tra il secondo ed il terzo dito, la velocità con cui le carte cadranno può essere controllata.

A cura di F. RICCARDI

LA PALLA VOLANTE

P. C. SORCAR

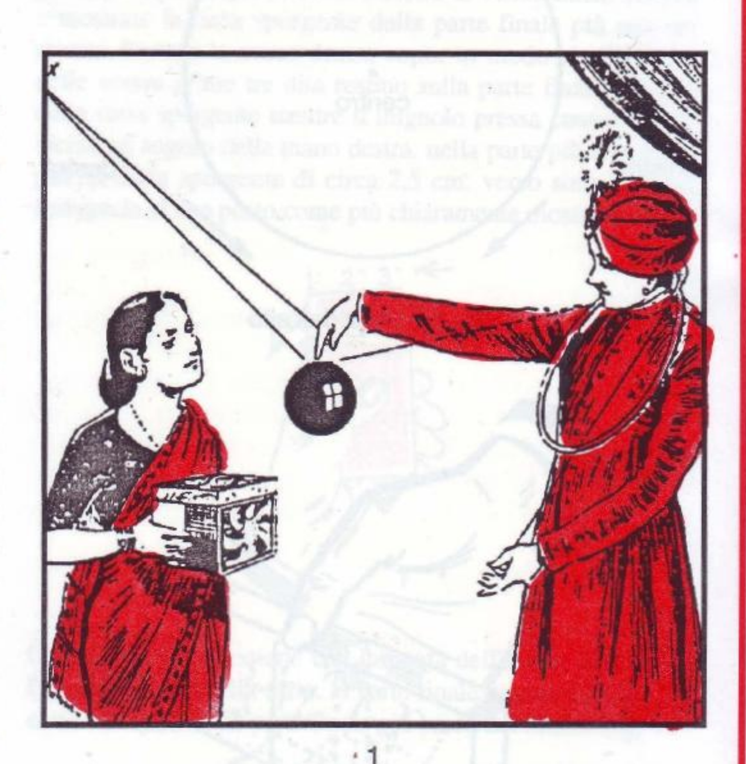
PREMESSA

Credetemi che è una vera gioia poter ripercorrere la strada segnata da effetti che oggi vediamo perfezionati dalle tecniche moderne. Con molta probabilità essi continueranno ad essere ulteriormente aggiornati e migliorati moltiplicandone il loro valore. Nel Luglio del 1964 era già apparsa sulla copertina della rivista "THE SPHINX" una foto di questo grande prestigiatore indiano PRATUL CHANDRA SARCAR nome d'arte SORCAR che lo riproduceva mentre eseguiva questo effetto. Nel Luglio del 1960 SORCAR decise di pubblicare sulla rivista "LE MAGICIEN" per la prima volta la personalissima esecuzione di questo giuoco. Come dicevamo molte erano state le tappe di questo effetto: ne ricorderemo qualcuna tra quelle affettuate da diversi artisti. Tra questi ARNOLD DE BIERE, che usava un lungo filo di capelli, KARNAC, che inizialmente metteva la palla su di un candelabro e qualcuno che addirittura la faceva volate servendosi di un dispositivo ad aria compressa. Il prestigiatore THE GREAT CHANG effettuò questo effetto a Calcutta con il titolo di " Le monde flotte-t-il dans l'espace?" (il mondo fluttua nello spazio?). Ma ecco il mio metodo di esecuzione.Lo eseguo nel mezzo della prima parte del mio programma vestito con un costume da principe indù malgrado qualche piccolo inconveniente rappresentato dal turbante. La mia assistente viene messa sulla destra della scena ed ha in mano una scatola di legno, quadrata e graziosamente decorata. Io mi tengo a 3 passi da lei, metto un cerchio attorno il collo come mostrato nella fig. 1.

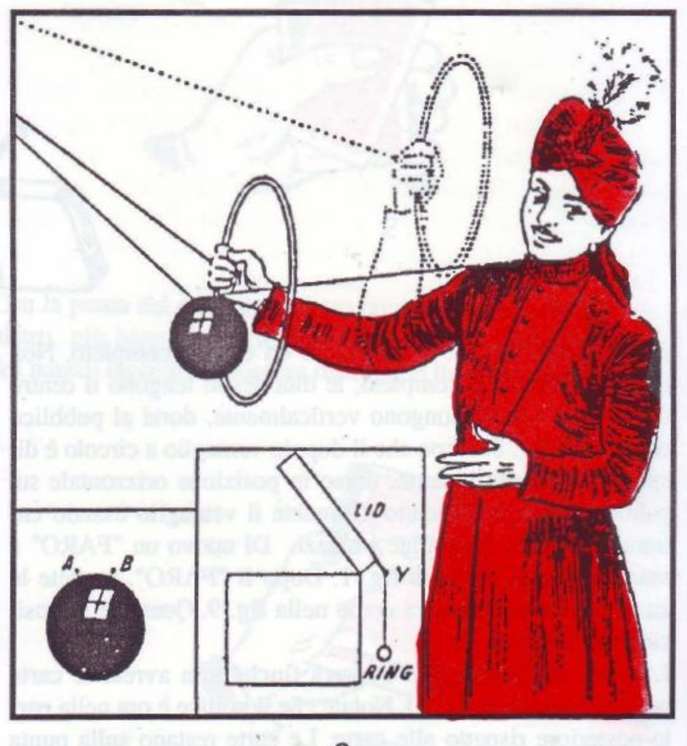


PRESENTAZIONE ED ESECUZIONE

Inizio con qualche mossa magica sulla scatola: il coperchio di quest'ultima si apre lentamente e ne sorte una lucente palla costruita in alluminio ed avente 22 cm di diametro. La palla esce lentamente, fluttua nall'aria come una bolla di sapone mentre la scatola si richiude automaticamente. La palla continua a muoversi fino a che viene a contatto con il mio indice come mostra la fig. 1. Poi, prendendo il cerchio che ho nel collo, vi faccio passare attraverso la palla come indicato nella fig. 2. Gli spettatori restano meravigliati nel vedere la palla passare attraverso un solido cerchio e pensano di avere la prova che la palla si muova liberamente. La palla continua a fluttuare, si avvicina e si allontana da me si alza e si abbassa e sembra obbedire ai miei voleri misteriosi. Ripeto il passaggio della palla attraverso il cerchio come nelle figg. 2 e 3 e finalmente sembro suggerire alla palla di rientrare nella scatola.I1 coperchio si apre automaticamente e la palla vi rientra da sola. La scatola si richiude e la mia assistente esce di scena tra gli applausi del pubblico.



1



2

MAGIA DA SCENA

PREPARAZIONE

Il mio segreto risiede ovviamente nella maniera di fissare il filo. Fisso un anello sopra uno dei praticabili retroscena laterali come è indicato con la lettera X nella fig. 1.Questo può essere di qualsiasi materiale ma è preferibile di porcellana.

Alcune puntine come quelle da disegno le metto come mostrato con le lettere A e B nella fig. 2. In luogo di un solo pezzo di filo io ne uso due. Fisso il primo filo sulla puntina A, e passo

l'altra estremità sull'anello di porcellana fissato sul retroscena praticabile e l'attacco al dito medio della mano destra come è indicato in tutti i disegni. Attacco il secondo filo alla puntina B (vedi fig. 2) e l'altra estremità la fisso al dito medio della mano sinistra.

Ovviamente la lunghezza di questi fili varia a seconda la posizione, i movimenti dell'artista e secondo le dimensioni del palcoscenico.Quando, poi, i due fili sono attaccati da una parte alle due puntine prendo e fisso gli altri due capi, legati ai due medi, a due anelli di metallo rendendo agevoli i movimenti. Come potete notare l' uso dei due fili fa si che la palla possa essere manovrata con facilità: i due fili sono fissati sulle dita e non sull'abito in modo che non possano attorcigliarsi su questo. Noterete anche che tutto il funzionamento è pressoché automatico e che grazie agli abili movimenti delle mani la palla può salire, discendere, spostarsi da destra a sinistra, passare attraverso il cerchio convincendo la platea che è libera di fluttuare nell' aria. La fig. 4 mostra la fine dell' effetto.La palla è ritornata nella sua scatola: la partner tiene la scatola aperta per fare rientrare la palla e come questa è rientrata richiude lentamente la scatola concludendo perfettamente questa meravigliosa illusione.

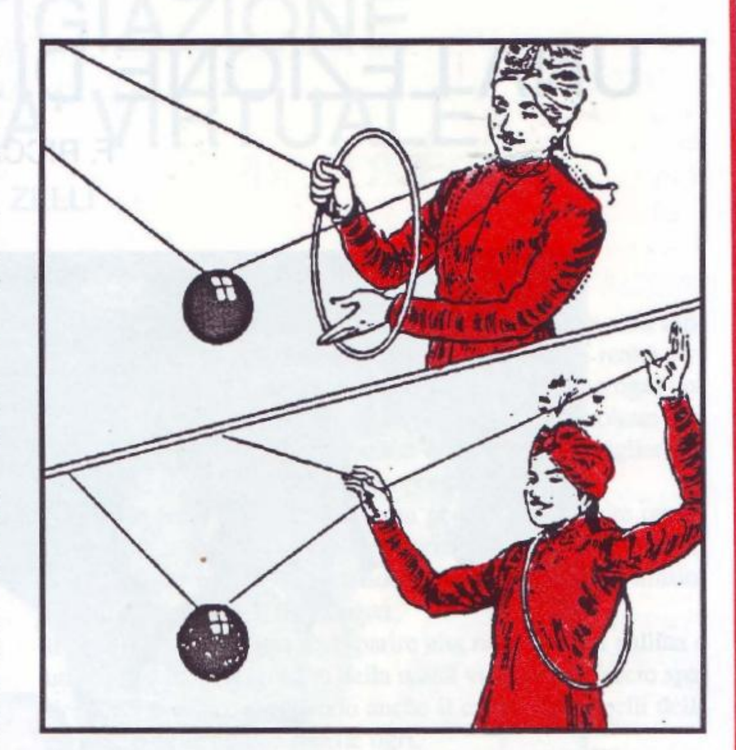
Il cerchio naturalmente non è truccato: quello da me impiegato misura 51 cm di diametro in quanto deve passate agevolmente sopra il mio turbante.

La scatola è fatta di legno leggero e cartone: dietro il coperchio attaccato un pezzo di filo terminante con un anello (vedi fig. 2) ; la partner tiene la scatola fra le sue mani, ed i pollici messi dietro la scatola (vedi fig. 4); non avrà che da introdurre il pollice sinistro sull' anello e spingerlo verso il basso. Il coperchio si aprirà automaticamente mentre non avrà che da rilasciarlo per consentirne la chiusura. Ambedue i movimenti saranno eseguiti con appropriata lentezza.

NOTE: Ho volutamente ignorato "LA PALLA VOLANTE" eseguita dal grande OKITO che non usava né fili fissati ai praticabili della scena, né partners. Mi riprometto però di presentarvela quanto prima.

Buona lettura!

a cura di F. RICCARDI



3



4

UNA LEZIONE DI ALEX ELMSLEY

F. RICCARDI



Nella foto, da sinistra a destra, tutti i "docenti" di questo unico, esclusivo ed irripetibile avvenimento, ALEX ELMSLEY, KEN BROOKE, BROTHER HAMMAN, FREDDY FAH, FRED KAPS.

E' con rinnovato interesse e con un pizzico di commozione che mi accingo al riepilogo della meravigliosa esperienza che ho avuto il piacere di realizzare nel periodo 20, 21, e 22 Giugno 1975. Ma lasciatemi cominciare dall'inizio.
Organizzato da GIAMPAOLO ZELLI e da PHILIPPE FIALHO il I° seminario magico privato ebbe luogo a Montecarlo in un elegantissimo albergo e precisamente al «The Holiday Inn».
Vi parteciparono conferenzieri di fama internazionale alcuni dei quali, purtroppo, deceduti in questi ultimi anni. A me l'onore di rammentarli: FRED KAPS, KEN BROOKE, ALEX ELMSLEY e ANDRE' MAYETTE. Tre giorni intensi di lezioni continuative con il solo intervallo dei pasti e delle pochissime ore per dormire. A questi grandi nomi scomparsi, sempre troppo prematuramente, erano inseriti quelli non meno prestigiosi di Brother JOHN HAMMAN e FREDDY FAH.
26 i partecipanti. Tra questi gli italiani: G. ZELLI, F. RICCARDI, G. ROXAS, C. PIZZUTI, L. DESIDERI, F. CONTI-GLIOZZI, V. BOSSI e T. BINARELLI.
Per gli stranieri: G. COOPER, R. SWADLING, T. LEWIS~ A. BRAHAMS, J. TEXIER, M. HATTE, C. GORINI, E. GIANNI. P. FIALHO, J. DUCATILLON, G. LAMMERTIN, C. VIOLET, F. FUCHS, K. WINKEL, L. SICKING, W. LISTENOW, FOREST.
Per gli appassionati di statistica riepilogo che i partecipanti risultarono essere: 8 Italiani, 5 Svizzeri, 6 Francesi, 3 Olandesi, 3 Inglesi ed 1 Belga. Per il «reportage» dell'intero incontro si potrebbe realizzare un grosso volume. Mi limiterò a riportare i punti più salienti di alcune delle conferenze alle quali ho assistito e che, ovviamente, non saranno in ordine di importanza, perché altrimenti dovrei pubblicarle tutte insieme, ma nell'ordine che le rammenterò.
Inizierò da quella di ALEX ELMSLEY.

CARDWORK
A LECTURE-DEMONSTARTION

Molti libri ed articoli sono stati scritti sull'argomento della presentazione, su come cioè rendere al meglio i propri effetti al pubblico. Particolarmente riusciti ed efficaci sono, in questo campo, i libri di FITZKEE e di EDWARD MAURICE, e anche i vari capitoli dedicati a questo argomento sull'opera enciclopedica scritta da HARLAN TARBELL. Comunque, bisogna dire che il materiale di queste opere è talmente abbondante che è spesso difficile riuscire ad applicarlo ai propri effetti o ai propri numeri di magia. Ed è perciò che a volte conviene semplificare e riassumere una massa di informazioni così imponente.
Io penso infatti che se voi iniziate la vostra formazione leggendo questi libri, voi partite con il piede sbagliato. Non sto ovviamente dicendo che voi non dovete leggere questi libri: dico che secondo me li dovreste leggere velocemente, per acquisire una conoscenza generale dei concetti in essi esplicati.
Quindi successivamente un effetto o un intero numero in particolare, ed iniziate a criticarlo. Cercate di criticare ogni singolo aspetto dell'effetto, come se lo doveste passare al microscopio (per esempio, questa cosa è sbagliata in questo momento, etc.).
Una volta che voi state analizzando un singolo problema, la soluzione diventa spesso ovvia. Ma se non riuscite a trovare la soluzione al vostro problema, ritornate ai libri sopra menzionati: in questo caso essi vi saranno senz'altro di maggiore aiuto, proprio perché ora sapete che cosa cercare, visto che avete un problema specifico in mente.
Ovviamente, criticare ed analizzare un proprio effetto o atto può diventare una cosa molto difficile. Io per risolvere questo problema ho trovato molto utile lo scorrere il mio atto più e più volte, ponendomi sempre queste due domande: Accade qualcosa di interessante per tutta la durata dell'effetto?
L'effetto riesce ad essere apprezzato da tutti i presenti?
Tutte le tecniche di presentazione nascono da queste due domande.
La lista automatica che segue vi mostra come queste due domande possono essere applicate e sviluppate, fornendo suggerimenti e riflessioni che io ho trovato molto utili. Ovviamente voi potreste voler cambiare o aggiungere qualcosa.

LISTA AUTOMATICA

1. Accade qualcosa di interessante per tutta la durata dell'effetto?

1.1. Molti effetti si compongono di preparazione e di climax. Riuscite a tenere desto l'interesse per tutta la durata della preparazione?
— Cercate di trovare un fatto o una storia da raccontare.
— Cercate di coinvolgere il pubblico.
— Commentate la fase della preparazione, in modo che il pubblico conosca il perché di ciò che state facendo.
— Per trovare le tecniche giuste di fare questo, leggete la lista di FITZKEE su come catturare l'attenzione del pubblico.

1.2. Ci sono dei momenti nella vostra routine durante i quali state senza fare niente? (per esempio durante un'azione eseguita da uno spettatore).
— Cercate di fare in modo che l'azione eseguita dallo spettatore sia visibile a tutti e nel contempo interessante.
— Oppure cercate di fare qualcosa voi nel frattempo.

1.3. Ci sono dei momenti durante i quali state facendo qualcosa di lento o di noioso? (per esempio mentre contate le carte).
— Cercate allora di velocizzare l'azione.
— Frammezzate l'azione lenta con altre azioni o con il racconto di fatti.
— Cercate di trovare una giustificazione che sia importante.
— Fatelo in un modo tale da attirare l'attenzione.
— Fate compiere l'azione lenta o noiosa ad uno spettatore, possibilmente mentre voi fate qualcosa d'altro.

1.4. Riuscite a tenere desto l'interesse fra un trucco e l'altro?
— Mantenete il contatto visivo con il pubblico.
— Continuate a tenere desta l'attenzione, non appena l'applauso sta per terminare, iniziando subito o continuando un'azione.
— Se state lavorando per un pubblico che difficilmente applaude, seguite una linea presentativa rilassata e compatta, cercando di tenere l'attenzione costantemente desta.
— Provate attentamente le azioni per terminare un effetto.

1.5. L'interesse che suscitate è più forte di eventuali distrazioni presenti?
— Considerate le condizioni in cui operate:
Rumori, luci, movimenti, situazioni disagiate in genere.

1.6. L'intensità dell'interesse che riuscite a creare durante un effetto dovrebbe salire e scendere durante un singolo effetto o durante un numero. Riuscite a controllare a vostro piacimento queste variazioni?
— L'analogia del pescatore:
Primo, agganciate il pubblico.
Secondo, giocate con esso, incrementando e rilassando la tensione.
Infine, tirate a riva (ovvero, concludete il numero).

CULTURA

— Per incrementare l'interesse.

— Fate solamente una cosa per volta—per esempio non parlate e non muovetevi contemporaneamente.

— Provate le presentazioni, in modo da evitare i fatti irrilevanti o le espressioni scorrette.

— Provate ogni azione per guadagnare in efficienza, chiarezza e velocità, in modo da evitare inutili perdite di tempo.

— Evitate, se potete, l'uso degli spettatori, oppure pianificate e controllate il loro uso in modo che questi non causino distrazioni (per esempio non comprendendo le vostre istruzioni).

— Cercate di controllare tutta la vostra persona, in modo da offrire una vasta gamma di atteggiamenti, tutti però molto tesi ed energici.

Per rilassare l'interesse (senza perderlo).

— Azioni combinate e quasi casuali—per esempio parlare e muoversi.

— Presentazioni che sembrino informali e quasi improvvisate.

— Momenti rilassati e quasi casuali, non studiati o diretti.

Partecipazione degli spettatori. Rilassamento della vostra persona, in modo da fornire movimenti del corpo lenti, morbidi, senza tensione.

1.7. La noia è spesso causata dal «sentirsi esclusi» da quello che sta accadendo. Esiste un momento della vostra routine nel quale il pubblico può sentirsi escluso?

— Cercate di essere interessati al vostro pubblico, e reagite con lui.

— Guardate il vostro pubblico e mantenete il contatto visivo fino a quando non siete costretti a guardare da un'altra parte.

— Accettate l'interesse che il pubblico mostra nei vostri confronti—rivelate il vostro carattere.

— Se dovete per qualsiasi ragione ignorare il vostro pubblico, fate ogni sforzo per tenere desto il suo interesse con altri mezzi.

2 Può ogni persona presente apprezzare e vedere ciò che state facendo?

2.1. I presenti riescono a vedere e a sentire senza sforzi?

— Provate a controllare le vostre condizioni di lavoro, non sempre praticabili—vedi anche 1.5.

— Mostrate l'effetto al vostro pubblico, non a voi stessi.

2.2. Il pubblico riesce a capire cosa state facendo e di cosa state parlando?

— Semplificate l'effetto quanto più vi sia possibile. Provate a descrivere l'effetto con una frase: cercare di aggiungere quanto più possibile in modo da togliere ogni parola inutile.

— Se l'effetto è molto complesso, provate a presentarlo in una serie di fasi anziché in un unico momento.

— Se dovesse esserci qualsiasi dubbio, spiegate direttamente al pubblico di che cosa l'effetto tratta.

2.3. Cercate di esplicare e di praticare tutti i movimenti e le tecniche che il pubblico deve assolutamente ricordare per meglio apprezzare il climax nella maniera più corretta: per esempio se il gioco consiste nel far riunire i quattro assi in un unico mazzetto, fate in modo che il pubblico veda chiaramente che i quattro assi sono separati in mazzetti differenti.

2.3.1. I Siete sicuri che tutte le azioni vengono viste e capite al primo momento?

—Concentrate l'interesse del pubblico sulle azioni più importanti—vedete anche 1.6.

— Annunciate al vostro pubblico ciò che state per compiere, in modo che capiscano il motivo delle vostre azioni e comprendano sempre il filo del discorso.

—In presenza di qualsiasi dubbio, chiarite direttamente al pubblico i fatti che volete ricordi assolutamente. Meglio essere ovvio che non chiaro.

— Ricapitolate brevemente in modo da essere sicuri che tutti abbiano capito e seguito, anche quegli spettatori la cui attenzione potrebbe essere stata distolta per un momento.

2.3.2. Siete sicuri che tutto ciò che avete fatto viene ricorato fino al momento del climax?

—Usate un breve riassunto finale (che può anche essere indiretto, del tipo «chi ha mischiato le carte?»—Viene ricordata l'azione del miscuglio delle carte, in maniera però indiretta).

—Se esite la necessità di far ricordate molti fatti, analogie o storie possono aiutare a tenere legate tutte le informazioni che è necessario che il pubblico tenga a mente per la buona riuscita del climax.

2.4. Sono tutti attenti al momento in cui state iniziando il climax?

—Segnalate, con gli opportuni accorgimenti, o addirittura dicendolo, che il climax sta per iniziare.

—Concentrate l'attenzione. Fate le giuste pause, guardate con attenzione il vostro pubblico. Vedi anche 1.6

—Eseguendo un effetto con un doppio climax, abbiate cura di non perdere l'attenzione del vostro pubblico dopo il primo climax.

—Un climax a sorpresa richiede una presentazione molto attenta ed accurata. Preparate quindi attentamente il climax, in modo che sia facilmente comprensibile ed appaia inoltre logico.

NOTE DI CARATTERE GENERALE
Qualche volta dovrete fare dei compromessi.
Non fate però compromessi per quanto riguarda l'interesse che deve essere applicato al vostro primo effetto.
Non fate compromessi per quanto riguarda l'apprezzamento che deve essere riservato al vostro ultimo effetto.
Non cercate di fare troppo la prima volta.
Cercate di esaminare per esempio solo unoo due difetti.
Fate qualcosa per migliorare due punti deboli e provate il risultato durante uno spettacolo o con prove a casa.
Quindi ricominciate ad esaminare nuovamente l'effetto, aggiungendo e modificando qualcosa d'altro.

MISDIRECTION
La misdirection è l'uso di quelle tecniche di presentazione che servono per prevenire che il pubblico veda o sospetti come il trucco viene eseguito. Molti maghi non usano la misdirection abbastanza spesso, o usano un troppo ristretto numero di tecniche di misdirection.
Usate la misdirection per tutta la durata dell'esperimento. Non usate la misdirection solamente per coprire i movimenti che non vi riescono bene o i movimenti delicati della routine, ma usate la misdirection per coprire ogni più piccolo movimento che possa generare sospetto nel vostro pubblico. Usate la misdirection prendendo spunto dai movimenti innaturali, dall'inbarazzo, o anche semplicemente prendendo spunto dalla necessità di compiere un movimento.
Anche in quelle volte dove la misdirection non sarebbe richiesta, mantenete sempre il controllo del vostro pubblico, altrimenti l'applicazione successiva della misdirection potrebbe risultare più difficile o addirittura impossibile.
Non potete governare una nave che va alla deriva.
Ricordate i vari tipi di misdirection. Questi includono.
MISDIRECTION DIRETTA - misdirection applicata nel momento in cui è necessario coprire un movimento.
Controllate la direzione dell'attenzione del vostro pubblico, per esempio guardando attentamente il vostro pubblico (RAMSAY).
Controllaté l'intensità dell'attenzione del vostro pubblico, per esempio rilassandovi e sorridendo (SLYDINI). Rivedete le note della lista automatica al paragrafo 1.6.
MISDIRECTION INDIRETTA - ovvero movimenti fatti prima o dopo l'azione che è necessario coprire. Di solito si tratta di discorsi e azioni concepiti per disorientare la mente degli spettatori, tenendola per esempio impegnata con qualcosa da ascoltare.
Educate il vostro pubblico ad accettare e a dare per scontato alcuni movimenti, che potrebbero altrimenti risultare sospetti.
Cercate sempre di giustificare e armonizzare ogni movimento che potrebbe essere giudicato sospetto. E' importante che tutto ciò che fate sia naturale, abbia uno scopo e venga eseguito con la giusta tecnica, in modo da non risultare forzoso.
Cercate di fare in modo che il vostro pubblico sospetti di una cosa, mentre voi ne state facendo un'altra (RAMSAY).

SPIEGAZIONE
L'apertura del numero deve assolutamente catturare l'interesse del vostro pubblico. L'apertura non deve essere necessariamente la stessa cosa del vostro primo effetto. Se il vostro pubblico non si trova al chiuso, o non è comodamente seduto, una apertura molto veloce di solito migliore per catturare l'attenzione.
Al contrario, se vi trovate in una situazione più confortevole per il pubblico, una apertura più lenta può servirvi per iniziare a conoscere il vostro pubblico, e potrebbe quindi rivelarsi migliore.
Nel momento dell'apertura, e cioè nel momento in cui apparite in pubblico, questo sarà più interessato a voi che non ai vostri effetti.
Cercate di trarre vantaggio da questa situazione.

LA CARTA DI COMPLEANNO

Una carta liberamente scelta da un mazzo di carte ben mescolato è la stessa che appare scritta all'interno di un diario sotto la data di nascita dello spettatore che ha scelto la carta.

DIARIO O AGENDA
Le carte si trovano già scritte sul diario in modo che, appena vi sarà comunicata la data di nascita, voi saprete di quale carta si tratta. Potete per esempio memorizzare 10 carte per i giorni dal 1° al 10, altre 10 carte per i giorni dall'11° al 20° e dieci per i giorni dal 21° al 30°. Le carte saranno le stesse per tutti i mesi. Dovrete inoltre memorizzare una ulteriore carta per i mesi con 31 giorni.
Potete quindi iniziare la routine con un tipo di presentazione che richiàmi interesse, parole come DESTINO, ZODIACO, COMPLEANNO. Nel frattempo date ad uno spettatore il mazzo di carte affinché lo mescoli.
Chiedete quindi allo spettatore di dichiarare la sua data di nascita (ovviamente giorno e mese basteranno, soprattutto se farete il gioco con una signora). Consegnate quindi allo spettatore l'agenda, e fatevi nel contempo riconsegnare il mazzo di carte. Provate ora a vedere se per esempio la carta dello spettatore si trova sul fondo del mazzo. Se si, fategli alzare il mazzo e forzategli la carta usando il taglio incrociato (gli farete vedere l'ultima carta del mazzetto superiore, come se si trattasse del punto dove è stato effettuato il taglio). Oppure, potete cercare la carta sempre verso il fondo, portarla in cima assieme al numero di carte necessario per ritrovare la carta scelta facendo lo spelling delle parole Destino, Zodiaco, Compleanno, etc.
Se la carta si trova verso la cima del mazzo potete procedere lasciandola dove si trova, o portando dal fondo verso sopra quante carte vi servono per fare lo spelling di cui sopra.

NOTE
Il problema principale inerente all'idea di effetto cui abbiamo appena accennato è come giustificare il fatto che sventagliate le carte verso di voi, e anche come ingannare il tempo che voi trascorrete per cercare la carta e portarla

dine di questo primo pacchetto di sedici carte. Pertanto mescolate e tagliate le carte in continuazione, producendo prima i quattro Jacks, poi le Donne e così via.

ANNOTAZIONI

Questa routine, che potrete eseguire con le vostre tecniche preferite, abbinando ovviamente vari falsi miscugli e varie false alzate, portando anche alternativamente alcune carte indifferenti sul mazzo in modo da poter mostrare come le carte che andate a trovare non siano in cima al mazzo, è ovviamente particolarmente lenta. Per tenere desto l'interesse potreste pertanto raccontare una storia, che abbia magari a che vedere con i bari del Far West. Inoltre, dopo l'apparizione dei J cercate di aumentare la velocità di produzione delle altre carte. Ovviamente, come già detto, usate vari miscugli e varie alzate. Cercate di tenere quindi desta l'attenzione con tutti i metodi, in modo che il pubblico non si rilassi dopo le prime produzioni dei J o delle Donne.

ABBAGLIO

Cinque carte cambiano misteriosamente il colore del dorso.

LA CONTA

Usate la Everchange Count (contandone 4 come 5). Contate le prime due come nella Ghost Count—prendetene una, poi prendete due assieme ritornandone una al posto. Eseguite un buckle sulla carta più bassa nella mano destra. Prendete una carta contandola e ritornatene una (quella sopra il buckle). Contate le ultime due carte apertamente.

PREPARAZIONE

Preparazione iniziale: BLU/ROSSA, BLU/BLU, JOLLY/JOLLY, JOLLY/JOLLY

IN TASCA

ROSSO/VERDE, VERDE/ARANCIO, ARANCIO/BLU, ...etc....etc..., ROSA/ABBAGLIO, ABBAGLIO/JOLLY, 2 doppi JOLLY tenuti assieme con la cera.

ROUTINE

Tutte le conte sono everchange.

Contate il set iniziale a facca in giù (mostrando il Jolly a faccia in su), e quindi a facce in su. Scartate la carta rivoltata nel mezzo (Blu/Blu). Prendete la prima carta dalla tasca (Rossa/Verde) e mettetela, con la faccia in alto. Girate segretamente le due carte in fondo; girate il mazzetto a faccia in giù e contate, facendole vedere tutte rosse. Togliete il Jolly a faccia in alto, girate il pacchetto su se stesso e mettete il Jolly di faccia, girate nuovamente il pacchetto su se stesso (a faccia in giù) e scartate la carta in cima (Rossa/Blu, con la parte Rossa visibile). Ripetete il movimento fino a quando non viene scartata la carta con il dorso Abbaglio. Ora tenete il pacchetto faccia in basso, prendete i Jolly con la cera dalla tasca, e inseriteli sotto la seconda carta a contare da sopra. Tagliate portando un Jolly dal fondo a sopra. Fate una doppia presa e mettete il Jolly (con il dorso Abbaglio) sul tavolo. Mostrate l'altro Jolly liberamente e mettetelo sul tavolo.

ANNOTAZIONI

Un'idea per mostrare questo effetto come un piccolo gioco da tasca: durante il vostro numero con le carte cercate il Jolly nel mazzo di carte, estraetelo e mettetevelo in tasca. Quindi successivamente offritevi di mostrare un effetto con lo stesso Jolly che avete, almeno in apparenza, messo in tasca. Abbaglio è un effetto con una piccola area di attenzione, e senza la partecipazione del pubblico.

Cercate pertanto di fare ogni sforzo possibile per mostrare l'effetto nella maniera più aperta possibile, guardando negli occhi il vostro pubblico ogni volta che vi è possibile.

CHIUSURA

Lo scopo del vostro effetto di chiusura è quello di far liberare l'applauso che vi siete guadagnati durante l'esecuzione di tutta la vostra routine, chiudete pertanto con un effetto molto semplice, con passaggi elementari, in modo che possiate concentrarvi sulla presentazione e non sulle tecniche. Non è infatti questo il momento per eseguire della magia fatta di preziosismi tecnici.

TOUR DE FORCE

Molte carte sono scelte e prodotte rapidamente. Si arriva poi al finale dove tutte le carte usate durante la routine sono prodotte.

PREPARAZIONE

Disponete sul mazzo cinque carte da forzare, la prima delle quali deve essere una carta chiave.

Nella vostra tasca, un mazzo di carte preordinato per la rivelazione delle carte da forzare dalla seconda alla quinta.

La seconda carta da forzare è sulla faccia del mazzo. Il mazzo nella tasca è appoggiato su un lato.

Durante il vostro numero, impalmate le carte scelte alla fine di ogni effetto e mettetevele in tasca, aggiungendole al mazzo preordinato.

ROUTINE

Forzate le cinque carte. Rivelate la prima (la carta chiave). Mettete il mazzo di carte in tasca su un lato. Nominate la seconda carta, e prendetela dalla faccia del mazzo preordinato. Prendete il mazzo di carte dalla tasca, continuando con la rivelazione delle altre tre carte forzate. Quindi velocemente producete tutte le carte usate durante il vostro numero.

METALLO PESANTE

di D. HARKEY

Immaginate di isolare diverse monete sotto un bicchiere trasparente e fate in modo che le monete stesse attraversino visibilmente il tavolo una alla volta dando semplicemente dei colpetti con la mano alla base del bicchiere.

Tutto quello che occorre è un bicchiere trasparente (un comune bicchiere da doppio whisky sarebbe l'ideale), due monete da cinquanta cents ed una speciale moneta doppia prevista per questo numero. Questa moneta è costituita da un involucro e da un inserto pieghevole. Per montare la moneta, applicare un pezzettino di nastro a doppio strato adesivo (od un collante per gomma Avery) alla piccola sezione dell'inserto, quindi incollare l'inserto medesimo all'involucro, dando alla moneta l'aspetto di una sola ed unica moneta. Così facendo, allineare la testa dell'aquila con quella di KENNEDY. Se il nastro di gomma dovesse rompersi, basta estrarre l'inserto dall'involucro e sostituire il nastro. Poi montare la moneta come descritto.

Per comprendere come funziona questa moneta "doppia", aprire il più possibile la sezione libera dell'inserto, dando alla moneta l'aspetto di due monete sovrapposte. Se lasciate l'inserto, questo ritornerà nel guscio, dando alla moneta "flipper" ancora una volta l'aspetto di una sola ed unica moneta.

Anche se sono fermamente convinto che bisogna stare in piedi davanti al pubblico, è preferibile sedersi per le penetrazioni attraverso il tavolo perché, affinché tutti vedano gli oggetti che penetrano, dovete poterli raggiungere agevolmente. Quanto al tavolo, avete la facoltà di usare una superficie di lavoro che si presti in qualche modo. Potete usare un tappetino, ma funzionano altrettanto bene la maggior parte delle tovaglie, tovaglioli, fazzoletti e persino le sciarpe. Far rilevare soltanto che questo materiale viene impiegato per proteggere la superficie del tavolo.

Cominciate con tutte e tre le monete nel bicchiere, e con il bicchiere ubicato alla vostra sinistra. Gettate le monete sul tavolo e disponetele in fila, da sinistra a destra, mettendo la moneta "flipper" (doppia) nel mezzo con la testa rivolta in su. Accertatevi di orientare la testa di KENNEDY sulla "doppia" moneta verso di voi. Con la mano sinistra prendere la moneta sinistra e metterla sulla moneta di mezzo. Poi prendere le due monete e metterle sulla moneta di destra formando un mucchietto di tre montele, con la "doppia" che si trova nel mezzo.

PRIMA MONETA: Raccogliere le monete con la mano destra, tenendo i bordi del mucchietto con l'indice destro ed il pollice (fig. 1). Da notare che la mano destra tiene le monete dal lato, e che le altre dita della mano destra si allungano per formare una parete sotto il mucchietto di monete. A questo punto lambire la moneta in fondo quasi a voler spolverare con noncuranza la superficie superiore del tavolo. Iniziando con ambo le mani insieme vicino al bordo del tavolo, portare le mani verso l'esterno. Muovendo le mani indietro verso l'orlo del tavolo per ripetere questa operazione, togliere la moneta in fondo al mucchietto, facendolo cadere in modo invisibile dietro le dita della mano destra e nella piega. Da tenere presente che questa semplice tecnica è un gioco preliminare, quindi nessuno sospetta niente.

Dato che avete impiegato del tempo ad orientare la testa di KENNEDY verso di voi all'inizio del numero, troverete l'inserto sotto il bordo posteriore della moneta, in prossimità del pollice (fig. 2) (Se l'inserto non penzola a causa della temperatura, o di qualsiasi altra ragione, far cadere leggermente la mano sul tavolo per rimuovere l'inserto).Con l'aiuto della mano sinistra, aprire la moneta "doppia", dando la sensazione che trattasi di due monete. Poiché il dorso delle mani oscura questo movimento, darete l'impressione di non fare niente altro che esibire le tre monete.

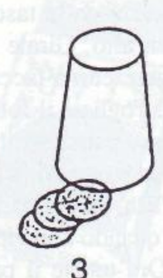
Mettete sul tavolo le monete sovrapposte, con la moneta "doppia" sotto quella normale, e mettete le monete sul tavolo con il bordo del bicchiere invertito (fig. 3). Da osservare che la moneta "doppia" è posta ad angolo lontana dal pubblico.

Con le mani ormai libere, spiegate che le monete attraverseranno il tavolo una alla volta. Far scivolare dolcemente il bicchiere sulle monete, allineando il bordo posteriore del bicchiere stesso con il bordo posteriore dell'inserto della moneta doppia. Dato che l'inserto è molto sottile, nessuno si accorgerà che il bicchiere è posto leggermente ad angolo sulla parte superiore dell'inserto (fig. 4). Abbassate il palmo della mano destra sotto il bordo del tavolo e prendete la moneta con la punta delle dita. Applicare il bordo esposto di questa moneta alla superficie inferiore della tavola - col pollice sulla parte superiore della moneta e le dita sotto - preparandosi a far passare la prima moneta.

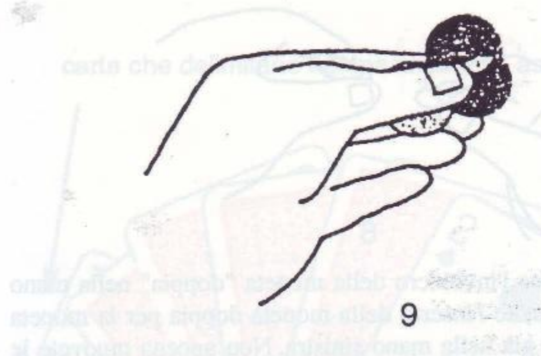
trova nel mezzo


1

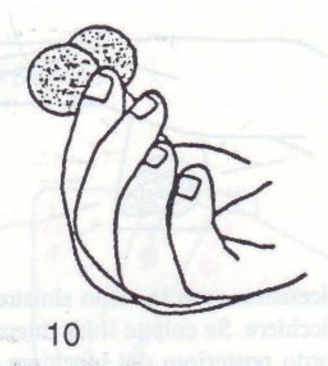

2


3


4



9



10

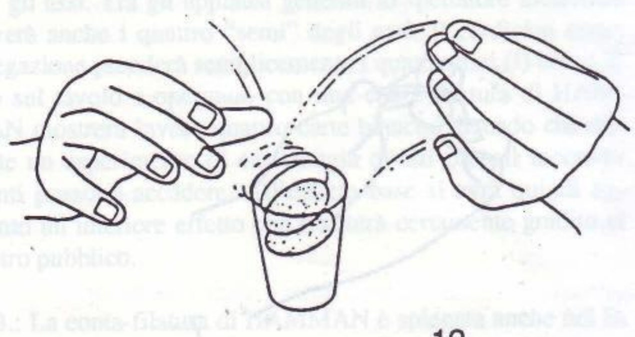
la moneta sotto il tavolo. Questa volta, fare in modo che la moneta che si trova sulla punta delle dita cada sulla moneta che si trova sul vostro palmo, producendo un "clink"! Sollevare in alto e far vedere il palmo della mano destra e far cadere entrambe le monete sulla tavola, accertandosi che almeno una di queste cada con la croce in sù.

TERZA MONETA: Girare il bicchiere e metterlo in verticale con la mano sinistra, e poi metterlo da parte lasciandolo sulla sinistra. Se la moneta doppia cade con la croce in sù, girarla affinché la testa sia in vista, e poi porla in prossimità delle altre due monete. Poiché non volete richiamare l'attenzione sulla moneta doppia, fate un breve intervallo facendo finta di esaminare il tavolo in cerca di qualche foro. Passati alcuni secondi, porre la moneta doppia a metà su una moneta che mostra il lato della coda, e prendere le monete sovrapposte con la punta delle dita per farle vedere. (fig.10).
Dopo aver chiarito che la mano destra è vuota, abbassare la mano destra sotto il tavolo. Appena questa mano è fuori dalla vista, porre la moneta normale sul ginocchio ed aprire la moneta doppia, usando la tecnica ad una mano sola precedentemente descritta (potete lanciare una occhiata alla mano destra per accertarvi che tenete la moneta doppia nel modo giusto). Toccate la moneta doppia posta sulla superficie inferiore del tavolo e dite, *"fino a questo momento avete visto il bicchiere che ha mandato due monete attraverso il tavolo"*. Sollevare poi la moneta doppia per porla in vista - tutto sembra essere come pochi secondi prima (vedi fig. 10). Prendete la restante moneta che si trova sul tavolo con le dita della mano sinistra e farla cadere nel bicchiere. Dite, *"questa volta il bicchiere afferrerà la moneta mentre attraversa il tavolo"*. Indicate il bicchiere e dite: *"questa moneta si unirà a queste monete"*. Con queste parole sembra che non diciate niente altro che togliere la moneta dal bicchiere con la mano sinistra, e poi gettare con la mano destra le monete nel bicchiere.
Mentre dite *"Questa moneta"*, allungare la mano sinistra nel bicchiere e raccogliere la moneta. Sebbene pretendiate di sollevare la moneta dal bicchiere, in effetti lasciate cadere nel bicchiere stesso come se le dita della mano sinistra sfiorassero l'orlo del bicchiere; e dite *"raggiungerà le monete"*, immediatamente fate cadere la moneta doppia nel bicchiere, facendo si che questa si chiuda nel momento in cui raggiunge la moneta che si trova già dentro il bicchiere (figg. 11 e 12).
Sebbene questa operazione non sia difficile, è importante la scelta di tempo. La moneta doppia deve raggiungere quella normale sul bordo del bicchiere sicché entrambe le monete cadono insieme.
Poiché fate finta di tenere la moneta nella mano sinistra e dal momento che nel bicchiere ci sono soltanto due monete, tutto sembra procedere come dovrebbe. Perché le cose appaiano autentiche , infilare la mano destra nel bicchiere, prendere le due monete, e poi farle ricadere nel bicchiere stesso, una alla volta. Dato che il bicchiere distorce il suono delle monete che cadono, la moneta doppia emette un suono simile a quello di una moneta normale.
Dopo aver chiarito che la mano destra è vuota, prendere il bicchiere con la destra ed abbassarlo al di sotto del tavolo. Immediatamente sistemare il bicchiere tra le gambe, lasciando libere le mani per prendere la moneta che si trova sul vostro ginocchio. Tutti credono che tenete una moneta nella mano sinistra, e l'astuzia seguente apparentemente conferma questa impressione. Molto semplicemente, mentre fate finta di battere e grattare la superficie superiore del tavolo con una moneta che tenete nella mano sinistra, in effetti battete e grattate la superficie inferiore del tavolo con la moneta della mano destra, assicurando anche i rumori di accompagnamento.





11



12

Accertatevi di fare questa operazione lontano dal bordo del tavolo, e che lo facciate sulla nuda superficie del tavolo fornendo una ragione di un rumore insolitamente squillante.
Questa manipolazione classica dei sensi è uno dei principi di illusionismo più importanti della magia.
Fate finta di alzare la moneta di 5 centimetri sopra la superficie del tavolo con le dita della mano sinistra. Poi aprire le dita della mano sinistra quasi a voler far passare la moneta attraverso il tavolo. Durante questa operazione, spingere la moneta contro la superficie inferiore del tavolo stesso - proprio come avete già fatto due volte in precedenza - e poi fate cadere la moneta nel bicchiere. Alzare il bicchiere per metterlo in vista e gettare in modo chiaro le tre monete sul tavolo per farle vedere.
Per concludere, basta cominciare con una moneta supplementare nascosta sotto la coscia destra. Per sostituire questa moneta con la moneta doppia prima di far passare l'ultima moneta attraverso il tavolo.

RAME, ARGENTO E OTTONE ... CHE TRIO!

J. FEDKO

PREMESSA
JOHN FEDKO nel 1983 ha pubblicato un suo libro con l'ausilio primario di NICK MERLO e ANN SHORT " The Magic of JOHN FEDKO". Per comprendere il sentimento che ogni prestigiatore prova nello scrivere un effetto magico basterà riportare la dedica che FEDKO ha riportato nelle premesse presentando il suo libro. "DEDICO QUESTO LIBRO A MIA MOGLIE CATHERINE E AI MIEI QUATTRO FIGLI. TUTTI, A LORO MODO, HANNO CONTRIBUITO ALLA FORMAZIONE DEL MIO PERSONALE STILE ARTISTICO. DA OGNI EFFETTO MAGICO TRASCRITTO HO RICAVATO PARTICOLARI E SIGNIFICATIVI MOMENTI DI GIOIA."
L'effetto trascritto, con il suo personale consenso, è noto alla maggior parte dei prestigiatori che usano giochi con monete.Quella riportata di seguito è la sua versione personale presentata al suo pubblico.

EFFETTO
Tre monete (un centavos messicano, una moneta cinese con un buco al centro e un mezzo dollaro americano) sono mostrate al pubblico sulla mano sinistra del prestigiatore. La mano sinistra ora si chiude, e il mezzo dollaro viene estratto da questa mano e messo nella mano destra. La mano destra si chiude attorno al mezzo dollaro e tutte e due le mani chiuse sono tenute distanti tra loro di alcuni centimetri. Quando le mani sono aperte, si vedrà come tutte e tre le monete avranno cambiato di posto: la moneta cinese e quella messicana sono passate dalla mano sinistra alla mano destra, mentre il mezzo dollaro americano è passato dalla mano destra a quella sinistra. L'effetto è ripetuto due volte.
L'ultima volta il prestigiatore mette chiaramente e lentamente la moneta da mezzo dollaro americano nella sua tasca destra: ma quando la mano sinistra è di nuovo aperta, questa contiene di nuovo il mezzo dollaro, mentre la mano destra estrae chiaramente dalla tasca destra la moneta cinese e il centavos messicano..

PREPARAZIONE
Questa routine è stata appositamente preparata e studiata per utilizzare lo speciale set di monete, acquistabile presso molte case magiche che viene chiamato "Copper, Silver, Brass trasposition", ovvero trasposizione di rame, argento e ottone.
Acquistando questo speciale set di monete, troverete nella confezione un normale centavos messicano di rame, una normale moneta cinese in ottone con un buco al centro, e un set speciale di monete a incastro (conchiglie). Questo set speciale di monete è formato da una moneta a doppia faccia che rappresenta da una parte un mezzo dollaro americano e dall'altra un centavos messicano, e da una conchiglia che rappresenta una moneta cinese che si incastra perfettamente sulla faccia che rappresenta il centavos messicano della moneta a doppia faccia. Questa conchiglia è perfettamente identica alla moneta cinese regolare con il buco al centro. A questo set voi dovete aggiungere un mezzo dollaro americano (che dovete procurarvi in qualche modo) che deve essere, ovviamente, identico al mezzo dollaro rappresentato su una delle due facce della moneta a doppia faccia.

PRESENTAZIONE
Per iniziare la routine, mettete il centavos messicano normale assieme alla moneta cinese normale in un angolo della tasca destra esterna della giacca. Le altre tre monete sono sul tavolo (il mezzo dollaro normale, la conchiglia che rappresenta la moneta cinese, e la moneta a doppia faccia con la faccia che rappresenta il centavos messicano rivolta verso l'alto e quindi in vista degli spettatori).

A) PRIMA TRASPOSIZIONE
1 - Prendete la moneta a doppia faccia con la vostra mano destra e mettetela con la faccia che rappresenta il centavos rivolta verso l'alto, nel palmo tenuto aperto della vostra mano sinistra, cercando di sistemare questa moneta nel punto della mano dove le dita si uniscono al palmo. Prendete poi la moneta cinese (in realtà solo la conchiglia) e mettetela sul centavos



fig.

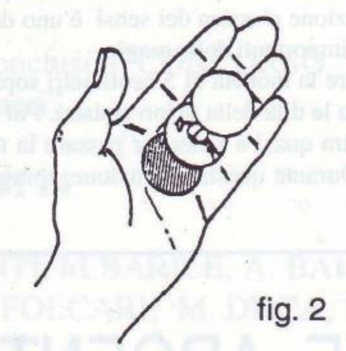


fig. 2

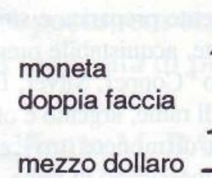
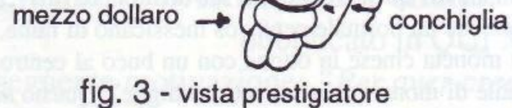



fig. 3 - vista prestigiatore

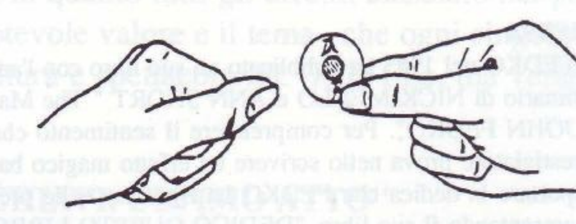


fig. 4 - vista prestigiatore

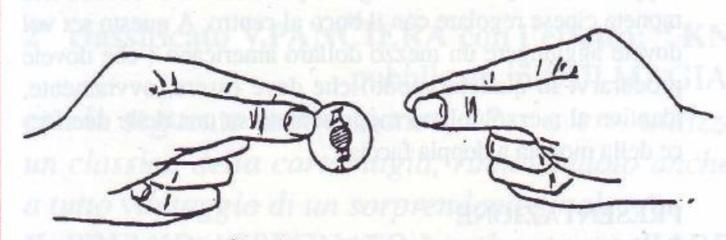


fig. 5 - vista prestigiatore

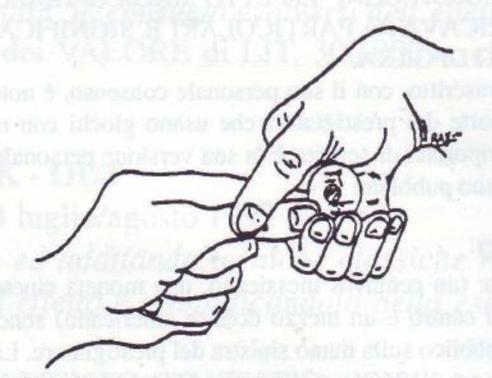


fig. 6 - vista prestigiatore

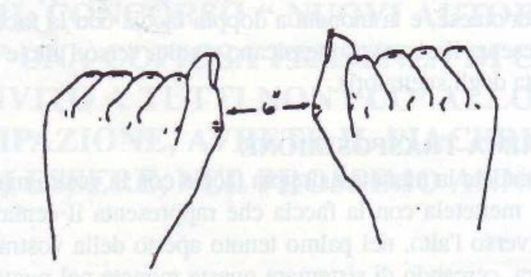


fig. 7 - vista dall'alto

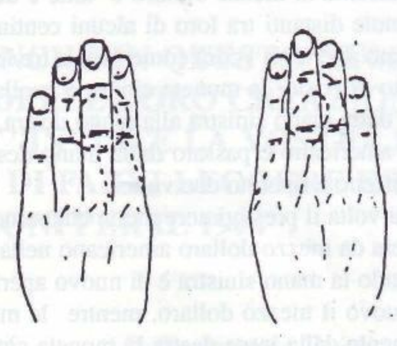


fig. 8

facendo però sporgere la conchiglia dal centavos in direzione delle dita della mano. Usando il pollice e l'indice della mano destra, prendete ora il mezzo dollaro e tenetelo nella mano destra con la "croce" verso l'alto (nei mezzi dollari, la croce è la parte dove è raffigurata l'aquila americana, mentre la testa è quella dove è raffigurato il profilo di KENNEDY, n.d.t.) leggermente spostato dalla moneta cinese. Fermatevi per un momento in questa posizione, in modo da far "registrare" al vostro pubblico la faccia con la "croce" della vostra moneta. Le monete in questo momento dovrebbero essere posizionate così come mostrato dalla fig. 1 (Nota: per chiarezza, la mano destra è stata omessa dal disegno, ma in effetti la moneta americana dovrebbe essere tenuta dal pollice e dall'indice della mano destra).

2 - Con il pollice e l'indice della mano destra, girate il mezzo dollaro in modo che sporga dalla moneta cinese e abbia la "testa"verso l'alto (come nella fig. 2).Nel compiere questa serie di movimenti, avrete mostrato al pubblico tutte e due le facce della moneta, e tutti alla fine dell'effetto ricorderanno di aver visto le due facce di tutte e tre le monete.

3 - Chiudete ora la mano sinistra, girandola simultaneamente con il palmo verso il basso: questa rotazione dovrebbe fare in modo che la moneta a doppia faccia si incastri nella conchiglia. Se ciò non accade, non preoccupatevi. La fig. 3 mostra come le tre monete si gireranno quando compirete il movimento di rotazione del polso. La mano sinistra è tenuta prima aperta per mostrare l'ordine in cui sono tenute le monete, e poi la mano dovrebbe essere chiusa a pugno.

4 - Con il pollice e l'indice della vostra mano destra, andate dentro la mano sinistra per rimuovere la moneta truccata (ovvero, il centavos messicano che si incastra nella moneta cinese). Per compiere questa operazione, l'indice e il pollice della mano sinistra devono aprirsi leggermente, in modo che voi possiate entrare all'interno del pugno. Se la moneta truccata non si è chiusa e incastrata, usate il vostro pollice e indice destro per allineare la moneta a doppia faccia con la conchiglia e successivamente per incastrarla. Estraete ora le due monete una dentro l'altra mostrandole al pubblico come se si trattasse di una sola.

5 - Fate una pausa mentre mostrate la moneta, che deve avere la parte raffigurante il mezzo dollaro girata verso il pubblico. Fate molta attenzione affinché il pubblico non veda l'altra faccia della moneta che tenete in mano, faccia che rappresenta una moneta cinese. La fig. 4 mostra la posizione delle due mani immediatamente dopo che la mano destra ha estratto la moneta truccata dalla sinistra.

6 - Prendete la moneta truccata con l'indice e il pollice della mano sinistra, e mostratela con la faccia che rappresenta il mezzo dollaro rivolta verso il vostro pubblico. Fig. 5.

7 - Ora mettete la moneta truccata (cioé le due monete incastrate una nell'altra) nella vostra mano destra, così come mostrato dalla fig. 6. Notate come la parte della moneta che raffigura la moneta cinese sia posizionata contro le dita.

8 - Tenendo tutte e due le mani chiuse, mettetele ora palmo all'ingiù sul tavolo, distanti tra loro circa 15 centimetri .

9 - Aprite leggermente le mani, in modo che il pollice di ogni mano possa essere posizionato sopra le rispettive monete,in modo da tenere queste schiacciate contro le dita: i dorsi delle mani sono ancora rivolti verso l'alto (il pollice destro si trova contro la faccia della moneta truccata che rappresenta il mezzo dollaro).

10 - Aprite tutte e due le mani, palme all'ingiù, distendendo le dita. Così come mostrato dalla fig. 8, i pollici stanno ancora tenendo le rispettive monete contro le dita.

11 - Afferrate la conchiglia pinzandola tra l'indice e il mignolo della mano destra.

12 - Il pollice della mano sinistra rilascia ora il mezzo dollaro americano vero e simultaneamente, il pollice della mano destra rilascia la presa della moneta a doppia faccia, che deve avere la parte con il centavos messicano all'insù. La conchiglia rimane pinzata tra l'indice e il mignolo della mano destra, che si trova ancora palma all'ingiù.

13 - Appena queste due monete sono state rilasciate, spostate la mano sinistra verso sinistra (esponendo alla vista il mezzo dollaro), e la mano destra verso destra (esponendo alla vistA il centavos), così come illustrato dalla fig. 9.

14 - Appena la moneta messicana è in vista, rilasciate la conchiglia muovendo contemporaneamente la vostra mano destra ancora verso destra, in modo da portare in vista la moneta cinese così come mostrato dalla fig. 10.

15 - Fate una brevissima pausa che consenta al pubblico di realizzare pienamente la trasposizione appena avvenuta. Quindi, usando l'indice della mano destra per spingere la moneta cinese e l'indice della mano sinistra per spingere il mezzo dollaro, spostate velocemente queste due monete in modo che assumano la posizione mostrata nella fig. 11.

Il motivo per operare questo cambio di posizione è quello di prevenire che il vostro pubblico possa in qualche modo concludere che il centavos messicano e la moneta cinese possano unirsi in qualche modo. Pertanto, la nuova posizione assunta dalle monete può prevenire questo tipo di paragoni visivi.

B) SECONDA TRASPOSIZIONE

1 - Ripetere tutti i passaggi dal punto A - 1 al punto A - 8.

2 - Con le mani tenute in posizione come mostrato dalla fig. 7 spiegate al vostro pubblico che la trasposizione si effettuerà nel momento in cui direte "*Tre*". Dite al pubblico di guardare molto attentamente!

3 - Contando "*Uno*", girate la mano destra nel senso di movimento delle lancette dell'orologio (con il palmo all'insù) e apritela per mostrare il lato con il mezzo dollaro della moneta truccata (vedere la fig. 12).

4 - Contando "*Due*", chiudete la mano destra a pugno e giratela palmo verso il basso in modo che tutte e due le vostre mani siano di nuovo in posizione come mostrato dalla fig. 7.

5 - Contando "*Tre*", girate la mano sinistra in senso contrario a quello delle lancette dell'orologio (palmo all'insù) e apritela per mostrare il vero mezzo dollaro, come mostrato dalla fig. 13.

6 - Fate una breve pausa in modo che il pubblico possa realizzare come la trasposizione sia avvenuta , e quindi chiudete la mano sinistra a pugno in modo da assumere, con tutte e due le mani, di nuovo la posizione mostrata dalla Fig. 7.

7 - Per completare questa trasposizione, operate i passaggi dal punto A - 9 al punto A - 15 già descritti più sopra. Le monete avranno un assetto finale come quello mostrato dalla fig. 11.

C) TERZA TRASPOSIZIONE

1 - Ripetete i passaggi già descritti dal punto A-1 al punto A-8.

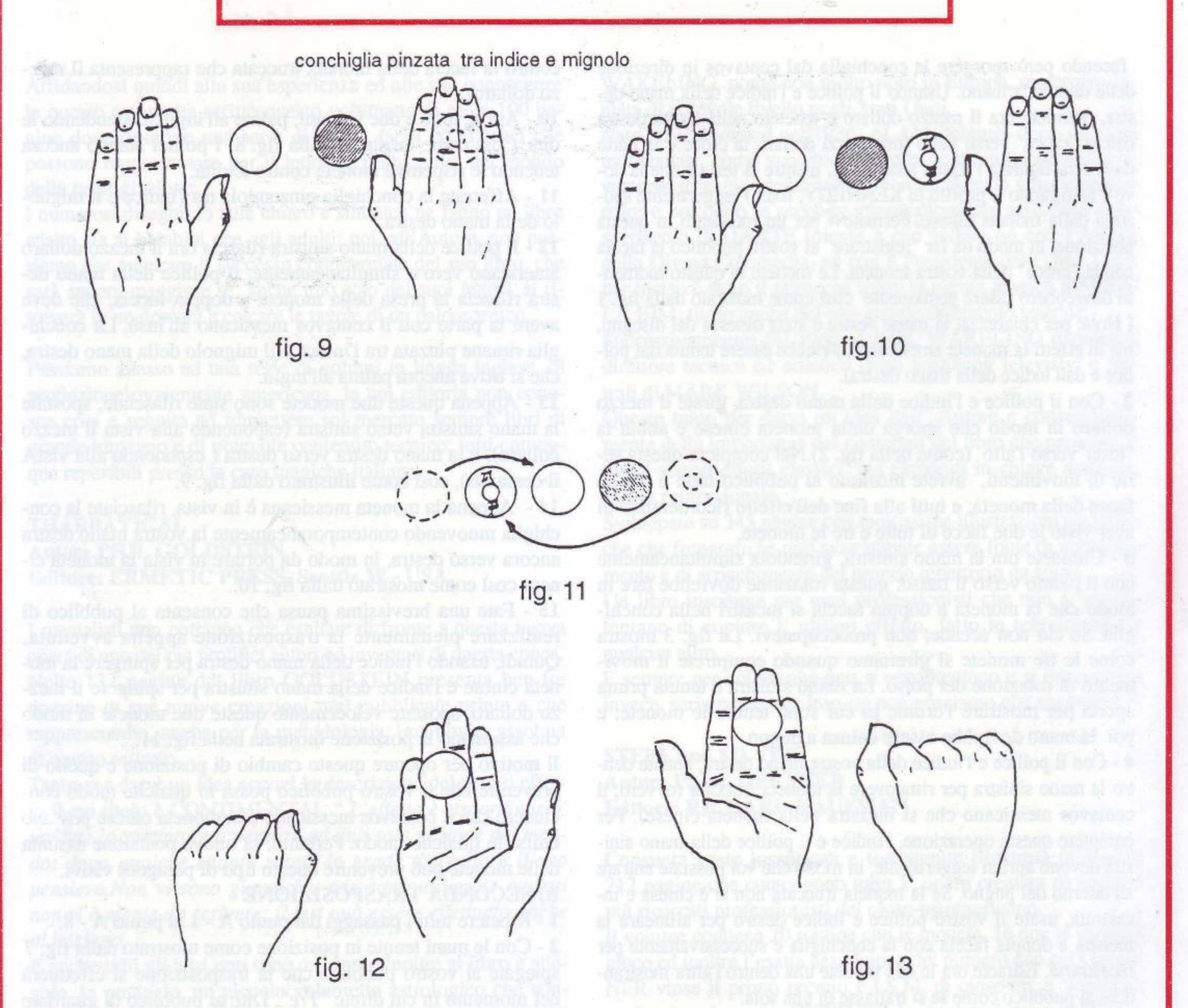


fig. 9
fig.10
fig. 11
fig. 12
fig. 13

2 - Effettuate ora una breve pausa, dicendo contemporaneamente ad uno dei vostri spettatori: *"Voglio mettere alla prova la vostra memoria.Io ora prenderò questa moneta e la metterò nella mia tasca"*. Nel momento in cui dite *"Questa moneta"*, aprite la mano destra mostrando la parte che raffigura il mezzo dollaro della moneta truccata, come mostrato nella fig.12.

3 - Immediatamente chiudete la mano destra e mettetela nella tasca esterna destra della vostra giacca (tasca che contiene la mone ta cinese e il centavos messicano veri).

4 - Quando la vostra mano destra è nella tasca della giacca, aprite solamente il pollice e l'indice nelle vicinanze delle due monete non truccate. Tenete ancora la mano in posizione. Le altre dita della mano stanno ancora tenendo la moneta truccata, ovvero le due monete una dentro l'altra. Non toccate ancora le due monete vere fino a questo momento. Tutto quello che dovete fare è mettere la mano chiusa dentro la tasca destra esterna della vostra giacca, ed aprire segretamente il pollice e l'indice.

5 - Ora chiedete allo spettatore: "*Quale moneta ho appena messo nella mia tasca?"*. Lo spettatore vi risponderà: *"Il mezzo dollaro!"*, *"Sbagliato!"* risponderete voi.

6 - A questo punto, aprite la mano sinistra e buttate il mezzo dollaro sul tavolo. Simultaneamente, il pollice e l'indice della vostra mano destra afferrano la moneta cinese e il centavos messicano genuini che sono stati messi in un angolo della vostra tasca destra prima dell'inizio della routine. Appena avrete una presa ben salda delle monete genuine, fate cadere la moneta truccata (due in realtà) nella tasca nel momento in cui estraete la mano destra per mostrare il centavos e la moneta cinese veri Qualsiasi rumore si possa sentire in questo momento, dovuto alla moneta truccata che cadendo nella vostra tasca si può aprire, sembrerà naturale, in quanto la mano destra che esce dalla tasca terrà in evidenza due monete e qualsiasi rumore sarà quindi attribuito a queste due monete.

7 - Mostrate al pubblico la moneta cinese ed il centavos messicano, e quindi buttatele tutte e due sul tavolo. Ora tutte e tre le monete che si trovano sul tavolo sono genuine e potranno essere esaminate dal pubblico.

A cura di F. RICCARDI

RECENSIONI



Per noi è sempre un piacere segnalare su queste pagine nuovi libri e pubblicazioni italiane sulla prestigiazione, perché la loro apparizione è sicuramente il segno della sua costante evoluzione e di come questo settore tenda ad espandersi, elevando il livello di preparazione dei suoi appassionati.

La prima opera ci giunge, come spesso, da LA PORTA MAGICA di LAMBERTO DESIDERI, che in questi anni ha sicuramente arricchito la bibliografia italiana di questo settore ed è:

GIGANTOMANIA
Effetti e routine con le carte giganti
Autore MARIO ALTOBELLI (Oiram)
Prezzo Lit. 45.000.=
Editore: LA PORTA MAGICA
Via Dessiè 2 ROMA.

L' Autore, personaggio storico della prestigiazione italiana, per essere una delle " colonne portanti " del Club Magico Italiano, fin dalla sua fondazione, amico personale di ALBERTO SITTA, con cui ha condiviso gioie e dolori di questa gloriosa associazione, dedica il libro allo scomparso, mai dimenticato, e sempre rimpianto leader della prestigiazione italiana; che se non fosse per il Gruppo Regionale Bolognese, diretto da GLANNI LORIA, che organizza la prestigiosa manifestazione denominata TROFEO ALBERTO SITTA, non è sicuramente onorato come dovuto, dalla attuale gestione del circolo da lui fondato e cresciuto.

A MARIO ALTOBELLI, autore di questo volume, dedicheremo, quanto prima, una delle nostre copertine, dove avremo sicuramente occasione di presentarlo più ampiamente ai nostri lettori.

Per quanto riguarda l' opera, nelle sue 108 pagine, doverosamente illustrate, tratta ampiamente un argomento sottonotato dagli attuali esecutori italiani, la prestigiazione con le carte giganti e le possibilità che queste offrono di portare la cartomagia in palcoscenico, avendo così a disposizione una arma di sicuro successo per ampliare il proprio repertorio variando lo spettacolo proposto al pubblico.

Le ben 43 routines proposte, in parte originali, ed in una parte maggiore adattamenti alle carte giganti di effetti classici e non di Autori famosi, come, tanto per citarne alcuni: GARCIA,KAPLAN, KAPS, VERNON etc...coprono tutta la gamma dei possibili effetti con le carte, sono, per lo più di semplice esecuzione e grande effetto e quindi il volume può, sicuramente, essere consigliato sia al neofita che ai più esperti.

L' Editore dispone, su richiesta, anche di mazzi di carte giganti americane, del tipo Bicycle, particolarmente adatte alle routines descritte.

Sempre de LA PORTA MAGICA ci sembra doveroso segnalare una pubblicazione trimestrale denominata:

NOTIZIE DALLA PORTA MAGICA.

Si tratta in sostanza di un foglio informativo gratuito che intende tenere aggiornati gli appassionati di prestigiazione su quanto di nuovo, sia come libri che effetti, appare sul mercato internazionale, ed è quindi disponibile anche in Italia, consentendo così un risparmio di tempo e di denaro.

Contrariamente ad altri fogli informativi di case magiche, quello citato, ha due peculiari caratteristiche: L' editoriale di LAMBERTO DESIDERI, che è un piacevole colloquio su argomenti vari, con i propri lettori/clienti; e sopratutto che le descrizioni dei giochi e dei libri proposti, non sono follemente mirabolanti ma assolutamente corrette e reali, cosicché l'acquirente sa realmente cosa acquista; e non va incontro alle classiche " sorprese" degli acquisti per comspondeza.

Un metodo ed una correttezza commerciale rara, che non può che essere apprezzata e premiata dalla affezione ed amicizia di coloro che ne sono oggetti.

Il foglio informativo, GRATUITO, può essere richiesto a: LA PORTA MAGICA - Via Dessiè 2 - ROMA tel/fax 06/8601702.

Sempre per le pubblicazioni periodiche ci fa piacere segnalare la nuova e più ricca veste de

L'ECO del PRESTIGIATORE
Notiziario Bimestrale del
CLUB MAGICO BARTOLOMEO BOSCO di TORINO.

Questo notiziario, che fino all' anno 1992, era un semplice foglio informativo, si è trasformato, sotto la direzione di RIZZO ed ACCETTI, in una vera e propria rivista (formato 16,5 x 23 cm) di 30 pagine più copertina cartonata, che non solo tiene informati gli aderenti sulle attività del circolo; ma con cronache, recensioni, articoli di costume e descrizione di effetti, può essere d' interesse anche di chi di questo circolo non fa parte.

Gli interessati possono rivolgersi a SILVESTRO RIZZO - Via Invorio 37/a 10146 TORINO.

Se i volumi le pubblicazioni fin qui citate si rivolgono agli addetti ai lavori, segnaliamo invece, diretto al grande pubblico:

MAGIE
28 Giochi di Prestigio per costruire il tuo spettacolo
Autore: STEFANO GRAFFI
Editore: CAMPANOTTO EDITORE
Via Marano - 33037 PASIAN di PRATO (UD).

L' Autore STEFANO GRAFFI, nato a Bologna nel 1967, si occupa di prestigiazione da oltre 10 anni, ed ad essa si dedica con spettacoli per bambini, e numeri di magia e cabaret in meetings, feste private e di piazza.

RECENSIONI

Affidandosi quindi alla sua esperienza ed alle sue conoscenze in questo campo ha scritto questo volumetto di circa 100 pagine dove descrive una serie di effetti facili ed efficaci che possono rappresentare per il lettore i primi passi nel mondo della prestigiazione.
I numerosi disegni, lo stile chiaro e sintetico ne fanno un libro adatto sia ai bambini che agli adulti; noi, all'Autore, non possiamo che augurare il successo commerciale del suo libro, che sarà ancora maggiore se, anche uno solo dei suoi lettori, si ritroverà in un domani a calcare le tavole di un palcoscenico.

Passiamo adesso ad una serie di volumi in lingua inglese, di produzione ovviamente americana, la cui editoria non conosce crisi e seguita ad immettere sul mercato sempre libri di grande impegno e di notevole contenuto tecnico; tutti comunque reperibili presso le case magiche italiane.

THABBATICAL
Autore PHIL GOLDSTEIN
Editore: ERMETIC PRESS, Seattle W - USA.

I mentalisti non potranno che esultare di fronte a questa nuova opera di uno dei più prolifici autori ed inventori di questa epoca.
Nelle 132 pagine del libro GOLDSTEIN presenta ben tre dozzine di sue nuove creazioni mai pubblicate prima e che rappresentano, anche per la metodologia, una novità assoluta di questo settore.
Tanto per darvi un idea eccovi la descrizione del primo effetto il cui titolo è CONTIMENTAL " *L'effetto è straordinario. invitate lo spettatore a pensare ad una sola nazione del mondo; dopo qualche istante sarete in grado di rivelare il suo pensiero.Non vi sono gimmicks, non sono utilizzate oggetti non vi è niente da scrivere; il test può essere effettuato anche al telefono.*
E anche tutti gli altri non sono da meno. Inoltre al libro è allegato, in omaggio, un piccolo volumetto astrologico che consente uno straordinario effetto, che non vi vogliamo togliere il piacere di scoprire da solo.
Non è sicuramente un volume per principianti ma è adatto ai quei seri professionisti che abbiano una notevole dimestichezza con la lingua inglese e che, in molti casi siano in grado di traslare in italiano molti dei metodi indicati, in quanto basati sul linguaggio, hanno bisogno di un simile adeguamento.E' comunque un volume da possedere e da studiare.

THE MAGIC of ALAN WAKELING
Autore: JIM STEINMEYER
Editore:HAHNE, California U.S.A.

La maggior parte della produzione libraria americana è tutta improntata sul close-up e sulla cartomagia ed è quindi raro e conseguentemente importante trovare un libro che tratti invece di magia generale, grandi illusioni, mentalismo etc... cioè che copra tutto lo scibile della prestigiazione.
A queste caratteristiche corrisponde il libro scritto da JIM STEINMEYER sulla vita e la prestigiazione di ALAN WAKELING, nome non molto noto in Europa, ma professionista di notevole livello negli Stati Uniti.
Nato ad Hollywood nel 1926, ALAN, debuttò, dopo gli studi universitari, come venditore in un negozio magico, successivamente divenne professionista con un proprio grande spettacolo; e poi dopo la seconda guerra mondiale assistente dello spettacolo di DANTE (niente a che vedere né con l'Autore della Divina Commedia, né con il Presidente del C.M.I.) che, per inciso è stato il primo ad usare la parola magica SIM SALA BIM; titolo anche del suo grande spettacolo teatrale.
Successivamente, dal 1966 al 1988, WAKELING divenne il direttore tecnico ed artistico degli spettacoli televisivi e teatrali di MARK WILSON.
Questo tanto per darvi un idea dell' Autore e conseguentemente della importanza dei contenuti del libro che presenta in tutti i settori effetti classici, ma elaborati in chiave assolutamente professionale.
Sviluppato su 345 pagine con moltissime illustrazioni sia grafiche che fotografiche può sicuramente essere fonte di apprendimento e di arricchimento del proprio repertorio da scena.
Un libro insomma per quei professionisti che non si accontentano di copiare l' ultimo effetto, fatto in televisione da qualcun altro.
E sempre per coloro che non si accontentano e si interessano invece, seriamente, di close-up non possiamo che segnalare:

STEEL and SILVER
Autore PAUL GERTNER
Editore: RICHARD KAUFMAN

Consueta veste lussuriosa e fortemente illustrata di queste 212 pagine che contengono tutta l' opera creativa di uno dei più ricercati professionisti del close-up americano.
Il volume contiene 20 routine con le monete, 16 con le carte da gioco ed inoltre l'esatta descrizione del numero con cui GERTNER vinse il primo premio F.I.S.M. di close-up, e vogliamo anche ricordare che GERTNER ha anche vinto: nel 1973 il premio di close-up al Congresso congiunto del SAM e dell' IBM, le due maggiori associazioni magiche americane, nel 1976 il gran premio per la magia da scena al Congresso I.B.M. e nel 1983 il primo premio di 20.000 dollari al LAS VEGAS DESERT SEMINAR CHALLENGE, il cui numero completo è compreso nelle 48 routines illustrate in questo libro.
Una miniera d' oro quindi per gli appassionati ed i professionisti di close-up che troveranno materiale pratico per il loro repertorio.
Non è sicuramente un libro per principianti o per curiosi, ma il suo studio è fondamentale per coloro che vogliono affermarsi in questo settore.

Un volume per tutti è sicuramente:

SEMI-AUTOMATIC CARD TRICKS
Autore: STEVE BEAM
Editore: TRAPDOOR PRODUCTIONS - U.S.A.

In questo volume di 170 pagine doverosamente illustrate sono

RECENSIONI

descritte ben 55 routines effetti con le carte da gioco, di molti dei quali è anche dettagliatamente descritta la presentazione e dove le tecniche esecutive sono ridotte al minimo e sostituite con tali accorgimenti che anche il neofita può eseguirle dopo uno studio veramente minimo.
Pur trattandosi di giochi semi-automatici la loro intima essenza è cosi ben nascosta nella presentazione e nella loro elaborazione che gli spettatori, anche esperti, non se ne rendono conto e quindi consentono al loro esecutore di attribuirsi una capacità notevole.
Alcuni effetti come THE PACKED WALLET, THE OPTICAL LOCATION e JINXED sono veramente straordinari e valgono da soli il prezzo del libro.
Tra gli articoli teorici che completano il volume uno è sicuramente di grande interesse BECOMING A PROFESSIONAL RESTAURANT MAGICIAN, e visto il grado d'interesse di molti italiani a lavorare tra una pizza ed un piatto di risotto, non potranno che trovare "*pane per i loro denti !*".

TALISMAN
Rivista settimanale redatta da **JULES LENER**
Editore: **INTERNATIONAL MAGIC HOUSE CALIFORNIA** - U.S.A.
Ormai in America va di moda la riedizione delle riviste periodiche di qualche decennio fa. Quella di cui ci occupiamo questa volta è uscita, settimanalmente, tra gli anni 1970/1971 e la odierna Casa Magica MAGIC METHODS di JERRY MENTZER ne ha messo in vendita una serie di fascicoli originali pubblicati tra il giugno del 1970 ed il giugno 1971; il prezzo di abbonamento d'epoca era di $ 6,25 l'anno, ma l'attuale prezzo, vista la rarità e l'interesse dei collezionisti e di $100.= di questa raccolta.
Tale cifra può apparire esagerata, ma la pubblicazione, oltre ad un mero valore collezionistico ha un alto valore tecnico di contenuti, in quanto oltre alle cronache d'epoca, nelle sei facciate, di cui è composto ogni singolo numero contiene la descrizione di numerosissimi effetti di close-up, cartomagia, mentalismo e scena che firmati da moltissimi validi Autori, quali, tanto per citarne qualcuno, RON WILSON, GERALD KOSKY, BRUCE CERVON, FRANCIS CARLYLE, ROY JOHNSON, GENE NIELSEN, JOE BERG etc..., ancora oggi validi e che sicuramente non hanno subito l'usura del tempo.
Anzi leggendo questa raccolta, come ci era già successo in precedenza con PALLBEARERS REVUE, ed il "tutto" ANNEMAN di MAX ABRAMS, abbiamo scoperto che molte tecniche ed effetti che oggi vengono fatti passare per nuovi da autori ed esecutori di moda, sono invece già stati inventati e descritti.
Tanto per fare un esempio pratico in nr. 30 di TALISMAN del 25 settembre del 1970 si apre con "A "NEW" FALSE SHUFFLE" di RON WILSON, che un noto Artista spagnolo, oggi di gran vaglia, in una recente edizione, di una altrettanto nota e riservata a pochi eletti riunione annuale, ha mostrato una serie di falsi miscugli, su questo basato, passandoli come farina del proprio sacco. Non intendiamo mettere in dubbio la buona fede, ma questo conferma, ancora una volta, come in prestigiazione sia difficile scoprire il nuovo, che quanto viene proposto oggi da molti creativi in realtà affondi le sue radici in quel periodo prolifico di rinnovamento delle tecniche che si è realizzato tra il 1930 ed il 1970; di come sia importante non solo seguire le più recenti produzioni della editoria magica, ma anche di non perdere di vista le cosiddette "vecchie".

STUNNER ! THE MENTAL MAGIC of LARRY BECKER Autore: LARRY BECKER
Edito dallo stesso Autore.
Un volume grande formato di 464 pagine, rilegato, con sovracoperta a colori che è un vero è proprio tesoro del mentalismo moderno, il costo di circa Lit. 500.000.= è assolutamente proporzionato contenuti del volume che è per professionisti e seri ed appassionati studiosi del settore e non certo per i parvenue e per gli approssimativi.
"STUNNERS" segna sicuramente l' apice della carriera e della creatività di LARRY BECKER che è uno dei più apprezzati professionisti del settore, non solo negli STATI UNITI, ma in tutto il mondo.
Molti italiani lo ricorderanno in una lecture, organizzato dalla nostra rivista, e che è, ad oggi, quello che ha ottenuto maggiore successo e consensi.
Ogni effetto, molti dei quali come la versione di BECKER della roulette russa sono tra segreti più costuditi degli ultimi cinquant'anni, è non solo spiegato ma anche esaminato nella cronologia della sua creazione e miglioramento nel corso di anni di esecuzione di fronte ad ogni tipo di pubblico.
Anche le linee presentative sono razionalmente esaminate per dare al lettore la più ampia visione possibile del valore-spettacolo di ogni singolo effetto.
Nel totale dei 78 effetti descritti, alcuni anche di altri Autori particolarmente amati da BECKER, quali TED LESLEY, LEO BOUDREAU, RICHARD OSTERLIND, LARRY WHITE e LEE EARLE, tutti nomi prestigiosi del mentalismo moderno.
Coloro che conoscono la precedente produzione letteraria di BECKER, troveranno alcuni effetti già descritti precedentemente, ma rinnovati e rivisitati e quindi ancora più efficaci ed interessanti.
Comunque ognuno degli effetti descritti ha una specifica valenza sia per il mentalismo da close-up o da sala che per quello da scena e televisione, effetti insomma che se studiati possono rappresentare il repertorio per una vita, come lo sono stati per l'AUTORE.
Qualcuno storcerà il naso per il contenuto, solo mentalismo, e per il prezzo per queste osservazioni non possiamo che ricordarvi che lo stile di BECKER è fondamentalmente da intrattenimento e mai pedante o noioso, che si tratta di effetti tutti testati con il pubblico e quindi di sicuro riscontro, per il prezzo dividete 500.000.= per 78 il risultato è di Lit. 6.500, meno di un mazzo di carte ed un decimo dell' ultimo giochetto giapponese in plastica colorata; se pensate al suo complessivo confrontatelo con quello di una brutta copia di qualche grande illusione che trovate negli stands della Fiera Magica, e che purtroppo, non sempre, finiscono tra le polveri delle cantine dei loro acquirenti.

IL CONCORSO 1993 - I VINCITORI

Con la sezione pubblicata nel Nrl/94 di QUI MAGIA, si è concluso il CONCORSO "NUOVI AUTORI 1993" il cui successo è determinato dai seguenti "Numeri"

AUTORI PARTECIPANTI 14

ed esattamente

M.MORABITO, A. MASSINI, D. FERRU, G. DE VINCENTI, M.BARILE, A. BAIONI, V.PANCIERA, M. MARCHESE, S. PASCALE, D.FINOTTI, R. FOLCARI, M. DUCA, A. TURCHI, S. MANTELLI;
per un totale di

19 DIVERSI EFFETTI

Il Comitato di Redazione non ha avuto scelte facili in quanto tutti gli effetti, ciascuno nel proprio genere, presentavano sicuramente delle novità di notevole valore e il tema , che ogni singolo autore si era posto, era stato svolto con competenza cultura e spettacolarità. Alla fine, ma veramente per una manciata di punti, sono risultati vincitori:

1º classificato M. BARILE con l'effetto: "LE 5 CHIAVI, ULTIMO ATTO"
pubblicato in QUI MAGIA - nr. 3 maggio/giugno 1993.
con la seguente motivazione: *"Per aver creato, utilizzando degli effetti commerciali e da repertorio una routine che li rinnova completamente dando vita ad una piece magica adatta sia alla sala che alla scena, con un finale a sorpresa, che ribalta il consueto evolversi dell'effetto".*
Il PREMIO ASSEGNATO è un buono acquisto libri, del VALORE di LIT. 300.000.=, che potrà utilizzare presso La Porta Magica di Roma.

2º classificato V.PANCIERA con l'effetto: " KNOCK - OUT
pubblicato in QUI MAGIA nr. 4 luglio/agosto 1993
con la seguente motivazione: *"Per avere, utilizzando ed adattando tecniche classiche rivisitato un classico della cartomagia, rinnovandolo anche nell'effetto e semplificandolo nella esecuzione a tutto vantaggio di un sorprendente finale. "*
IL PREMIO ASSEGNATO è un buono per l'ABBONAMENTO GRATUITO a QUI MAGIA per il 1995.

MA IL CONCORSO " NUOVI AUTORI " CONTINUA, ANCHE IN QUESTO NUMERO VI E' UNA COPIOSA PRESENZA DI CONCORRENTI E DELLE LORO CREAZIONI. L'INVITO A TUTTI NON PUO' ALLORA CHE ESSERE: "INVIATE LA VOSTRA PARTECIPAZIONE, AVRETE IL PIACERE DI LEGGERVI E DI FARVI LEGGERE E FORSE DI ESSERE, NEL PROSSIMO ANNO, ELETTI CAMPIONI PER IL 1994".

Il Redattore Capo
Comm. FERNANDO RICCARDI

IL CONCORSO 1994

I NUOVI AUTORI

ITALIAN CUTTING THE ACES

D.CECE

PREMESSA

Accogliendo l'invito a partecipare al concorso nuovi autori 1993, invio questo effetto cartomagico da me elaborato.

Nel bellissimo libro di TONY BINARELLI "IO E LUI... IL MAZZO DI CARTE" sono descritti due effetti equivalenti: ITALIAN CUT ON ACES N° 1 e ITALIAN CUTTING THE ACES N° 2, nel primo è necessario l'uso di assi duplicati, mentre nel secondo è necessaria la cera da prestigiatori.

La mia versione (che mi sono permesso di chiamare ITALIAN CUTTING THE ACES N° 3) elimina queste preparazioni iniziali, e anche se è necessaria qualche manipolazione in più, è eseguibile con un normale mazzo di carte.

Dopo aver mescolato gli assi nel mazzo, il cardician con delle alzate riesce a ritrovarli; l'ultima carta trovata risulta, però, essere un re... gesto magico e gli assi si trasformano tutti in re.

PREPARAZIONE

Si tengono i quattro re in cima al mazzo (dorso in alto).

ESECUZIONE

1) Estraete gli assi dal mazzo e poneteli uno accanto all'altro, faccia in alto sul tavolo.

2) Riprendendo il mazzo, con un doppio taglio portate il primo re in fondo e tagliate dal fondo del mazzo (dorso in alto) circa 13 carte.

3) Lasciate per un attimo il mazzo, ed effettuate con il mazzetto tagliato un miscuglio nel cavo della mano, portando il re (che era in fondo) in cima.

4) Posizionate questo mazzetto sotto il primo asso.

5) Ripetete quanto ai punti 2-3-4- per il 2° e 3° re (il 4° re sarà automaticamente in cima al 4° mazzetto).

La situazione sarà ora la seguente: quattro assi faccia in alto, e sotto ognuno di essi un mazzetto con in cima il re.

6) Prendete ora il primo mazzetto e nel prendere anche il primo asso, assumete un break sotto la prima carta (re).

Posate il primo asso dorso in alto sul mazzetto (anch'esso dorso in alto) e con un doppio taglio, portate le due carte sopra il break (asso-re) in fondo.

7)Prendete il 1° mazzetto e posatelo sul 1° e nel prendere il 2° asso assumete un break sotto la 1° carta, ripetendo quanto al punto 6b.

8) Prendete il 3° mazzetto e ripetete quanto al punto 7.

9) Idem per il 4° mazzetto.

10) Avete così ricomposto il mazzo con gli assi per il pubblico mescolati all'interno, in realtà saranno tutti in fondo alternati con i re.

11) Sfogliate le carte da una mano all'altra, dicendo che gli assi possono trovarsi in qualunque posizione ; in questo modo, sarà facile assumere un break sopra l'ottava carta a partire dal fondo, ed una volta squadrato il mazzo (tenendo il break) portare queste otto carte in cima con un salto dei mazzetti.

Avrete così in cima al mazzo, otto carte nell'ordine ASSO-RE.

12) A questo punto, è necessario invertire l'ordine delle prime otto carte:per far questo, basta semplicemente eseguire un miscuglio nel cavo della mano, contando otto carte singolarmente, mettendo la 9° in in-jog e sopra di essa continuare a mescolare, infine si lasci il mazzetto sotto la carta in in-jog sopra il mazzo.

Ora si avranno in cima al mazzo le otto carte nella sequenza RE-ASSO.

13) Eseguite una doppia presa, mostrando il 1° asso, rovesciate le due carte come una sul mazzo e posate sul tavolo la 1° (re). Quindi portate l'asso rimasto in cima in fondo al mazzo con un'alzata doppia.

14) Eseguite quanto al punto 13 per il 2° e 3° asso.

15) Girate ora, solo la prima carta del mazzo, mostrando che è un re; mostrandovi insoddisfatti posatelo accanto ai primi tre assi (?).

16) Fate girare gli assi che si saranno misteriosamente trasformati in re.

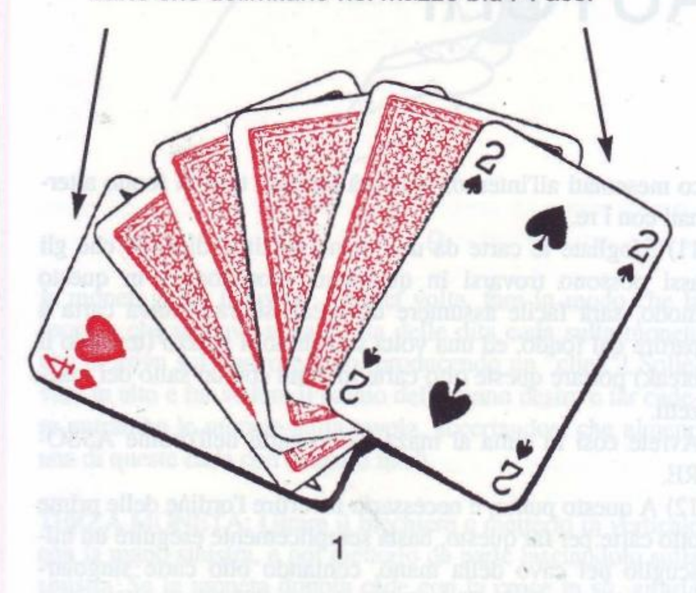
LA PREDIZIONE DEGLI ASSI VOLANTI

G. GENTILE

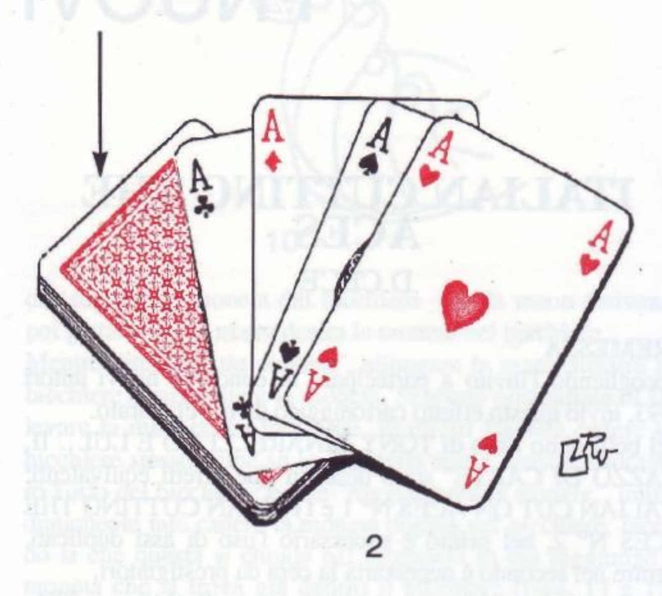
EFFETTO

Uno spettatore interpone una bustina in un mazzo di carte e ottiene una cifra corrispondente alla somma delle due carte intorno a essa. In un secondo mazzo di carte tale numero, scelto casualmente, corrisponde strettamente alla posizione dei quattro assi. A questo punto per terminare l'effetto, il cardician afferma di avere fatto, precedentemente, una previsione: infatti nella bustina utilizzata all'inizio sono contenute due carte: esattamente quelle che, nel secondo mazzo, delimitavano la posizione dei quattro assi. Unitamente a queste due carte lo spettatore incaricato di aprire la bustina trova quattro "semi" di carte (cuori, quadri, picche, fiori). Il mago, sbigottito, controlla allora i quattro assi appena trovati e scopre di avere tra le mani solo quattro carte bianche.

IL CONCORSO 1994



1



2

OCCORRENTE

Un mazzo aritmetico tredici/quattordici a dorso rosso (in "Magia delle carte" di ROSSETTI lo si trova sicuramente);
- una bustina che possa contenere le due carte;
- un due di picche e un quattro di cuori presi da un altro mazzo;
- un mazzo a dorso blu;
- due carte con la faccia bianca con dorso uguale;
- quattro "semi" ritagliati da quattro assi con lo stesso dorso blu.

PREPARAZIONE

- Nella bustina si pongono i quattro "semi" sciolti tra le due carte (due di picche e quattro di cuori) faccia a faccia;
- nel mazzo ordinario a dorso blu si pongono le due carte a faccia bianca in cima; al tredicesimo posto un due di picche, poi di seguito i quattro assi e subito dopo i quattro di cuori.

ESECUZIONE

Il cardician fa "scorrere" il mazzo tredici/quattordici (fatto tagliare più volte precedentemente) fra le mani e invita uno spettatore ad inserire la busta in un punto a suo piacimento. A questo punto si fa la somma dei punti delle due carte che si trovano sopra e sotto la busta e si prende il mazzo a dorso blu. Si cominciano a sfogliare le carte e si possono verificare due casi:
1) se la somma è stata il tredici si arriverà alla tredicesima carta e si prenderanno in considerazione le successive; 2) se la somma è stata il quattordici si arriverà regolarmente sino alla quattordicesima carta. A questo punto si dice che si prenderanno in considerazione le quattro carte successive e infatti si porranno dorso in alto sul tavolo girando anche faccia in alto le due carte agli estremi dei quattro assi, ovvero il due di picche e il quattro di cuori (Fig.1). Basterà ora creare l'atmosfera adatta e si farà notare che il numero scelto casualmente (!) dallo spettatore corrispondeva nel mazzo blu......alla posizione dei quattro assi che si gireranno lentamente a faccia in alto uno per uno, ponendoli in seguito in cima al mazzo sempre a faccia in alto (Fig.2). Cominciando ora a parlare della previsione riguardante le due carte agli "estremi" degli assi si separano con la mano destra i quattro assi dal mazzo di pochi millimetri, con la sinistra (che tiene il mazzo normalmente) si pone un break sotto le due carte in cima al mazzo (quelle "bianche") e si uniscono ai quattro assi girati. Sempre parlando della previsione e della busta, il pollice sinistro comincia a far scivolare ogni asso della mano destra sul mazzo, girandolo contemporaneamente. Questa operazione va fatta per i primi due assi, mentre gli altri due (con dietro le due carte "bianche) verranno posti dalla mano destra sul mazzo di blocco e poi verranno girati dalla stessa mano sopra le due carte "bianche" col dorso in alto.

Situazione del mazzo a carte coperte: due assi, due carte bianche, due assi. Si prenderanno ora le prime quattro carte in blocco (gli spettatori le credono assi) e si metteranno da parte sul tavolo. Tutta questa operazione deve essere fatta con fluidità, spiegando della previsione delle due carte estreme agli assi. Al pubblico sembrerà che voi stiate semplicemente girando i quattro assi sul mazzo. Si attirerà l'attenzione sulle due carte sul tavolo e sulla busta, si aprirà tale busta ancora infilata nel mazzo tredici/quattordici e si farà constatare che le carte contenute all'interno sono le stesse che "circondavano" gli assi. Tra gli applausi generali lo spettatore incaricato troverà anche i quattro "semi" degli assi. Il cardician come spiegazione prenderà semplicemente i quattro assi (!) dorso in alto sul tavolo e operando con una conta-filatura di HAMMAN mostrerà invece quattro carte bianche dicendo che durante un esperimento di cartomagia questi piccoli inconvenienti possono accadere. All'effetto base si avrà quindi aggiunto un ulteriore effetto che risulterà certamente gradito al vostro pubblico.

N.B.: La conta-filatura di HAMMAN è spiegata anche nel libro "Io e lui e....il mazzo di carte" di TONY BINARELLI.

SEI CONTRO UNO

A. MASSINI

EFFETTO
Il mentalista mette in palio tra gli spettatori un assegno o una banconota di grosso taglio che può anche essere firmata. Uno spettatore lo inserisce in una busta che viene sigillata e mescolata da lui stesso insieme ad altre sei buste contenenti soltanto pezzi di carta. Lo stesso spettatore poi numera le buste, con un pennarello, dall' 1 al 7. Dopo queste vengono distribuite tra sei spettatori e l'esecutore. Naturalmente la busta che rimane al mentalista è quella contenente l'assegno. La sorpresa continua quando l'esecutore dimostra di aver previsto quale numero lo spettatore avrebbe apposto sulla busta contenente l'assegno, estraendo da una previsione rimasta in vista per tutto lo svolgimento del gioco, un foglio con il numero perfettamente coincidente con quello della busta.

OCCORRENTE
Sette buste opache (a sacco) del formato 15 x 20 circa; l'assegno (o la banconota); il pennarello; sette buste a sacco formato 19 x 26; sette fogli formato A 4 con ciascuno stampato sopra un numero dall' 1 al 7; una busta a sacco opaca del formato 23 x 33.

PREPARAZIONE
Inserite in sei buste un foglio di carta delle stesse dimensioni dell'assegno. Contrassegnate col vostro sistema preferito la settima busta in maniera che possiate riconoscerla immediatamente (personalmente faccio un punto a matita nell' angolo superiore sinistro e inferiore destro dalla parte del retro della busta). Inserite i fogli nelle buste (19 x 26) mettendole tutte insieme, dopo averle disposte in ordine numerico crescente, nella busta più grande. Lo spessore totale della busta non supera il centimetro, quindi è facilmente maneggiabile. Mettete quest'ultima in bellavista e siete pronti per cominciare.

ESECUZIONE
Mostrate l'assegno spiegando di volerlo mettere in palio tra gli spettatori. Invitate una persona del pubblico a farvi da assistente e consegnatele l'assegno e la busta contrassegnata. Fate inserire l'assegno e sigillare la busta. Consegnate poi le altre sei buste già sigillate , spiegando che contengono soltanto dei fogli di carta. Fate mescolare tutte le buste e con un pennarello fatele numerare dall' 1 al 7. Sottolineate che nessuno conosce in quale busta si trova l'assegno e che la numerazione è avvenuta in maniera assolutamente casuale. Ringraziate lo spettatore e congedatelo. Prendete per la prima volta le buste tenendole in "posizione di servizio" e sventagliatele davanti a voi con i numeri dalla parte del pubblico (in modo che non possiate vederli), approfittando per notare, dal contrassegno, in quale posizione si trova la busta con l'assegno. Invitando a giocare con voi sei persone, mettetele in fila sul palcoscenico; coperti da questa misdirection portate la busta contrassegnata al primo posto sul mazzetto (sempre numeri in basso). Informate i partecipanti che assegnerete a ciascuno di loro una busta e una la terrete per voi con la promessa che colui che troverà l'assegno nella busta potrà tenerselo. Fate nominare un numero compreso da 1 a 7 precisando che passerete tante buste da sopra a sotto a seconda del numero scelto; ad esempio se il numero scelto fosse 5 passate quattro buste



da sopra a sotto e girate (numero in alto) la quinta lasciandola sul mazzetto. Questa operazione va ripetuta sei volte e ogni volta la busta girata va assegnata ad uno degli spettatori (gli abbinamenti possono essere annotati su una lavagna) sempre però lasciandola sul mazzetto. Qualunque sia il numero scelto l'ultima busta ad essere girata (e cioé quella che rimarrà a voi) sarà quella con l'assegno. Consegnate agli spettatori le buste assegnate con la conta e fatele aprire tenendo sempre in vista la vostra. Dopo l'evidente fallimento congedate gli spettatori chiedendo un applauso solo per loro, quindi aprite la vostra busta e mostrate che è effettivamente quella contenente l'assegno. Scemato l'applauso attirate per la prima volta l'attenzione del pubblico su un'altra busta che è stata per tutto lo svolgimento del gioco su un leggio dicendo che contiene una vostra previsione. Aprite questa busta e prendete all'interno la busta contenente il foglio con il numero coincidente con quello della busta dell'assegno (è facile perché sono in ordine numerico). Mettete la busta con le altre sei dentro, con noncuranza sul tavolo e richiamate l'attenzione su quella che vi è rimasta in mano. Tirate fuori dalla busta (che può anche essere strappata per dimostrare la sua genuinità) il foglio (fig. 1) con la scritta "L'ASSEGNO E' NELLA BUSTA N..." e godetevi il secondo applauso.

I punti forti del gioco sono: il mago non tocca le buste ma è lo spettatore che le mescola prima e poi le numera liberamente; gli spettatori stessi scelgono il numero per la conta scaricando le altre buste sul tavolo l'esecutore termina "pulito" con in mano il solo foglio "previsione".

La forzatura della busta non è farina del mio saccò ma è tratta da un'idea originale di GEORGE SANDS.

IL FOULARD VIAGGIANTE

D. DEL CANE

EFFETTO
Un foulard passa magicamente da una scatola di fiammiferi ad un'altra.

MATERIALE
Due scatole vuote di fiammiferi di legno.
Un piccolo foulard.
Un dischetto di carta adesiva del diametro di cm. 1,5 circa (di ugual colore da entrambe le parti).

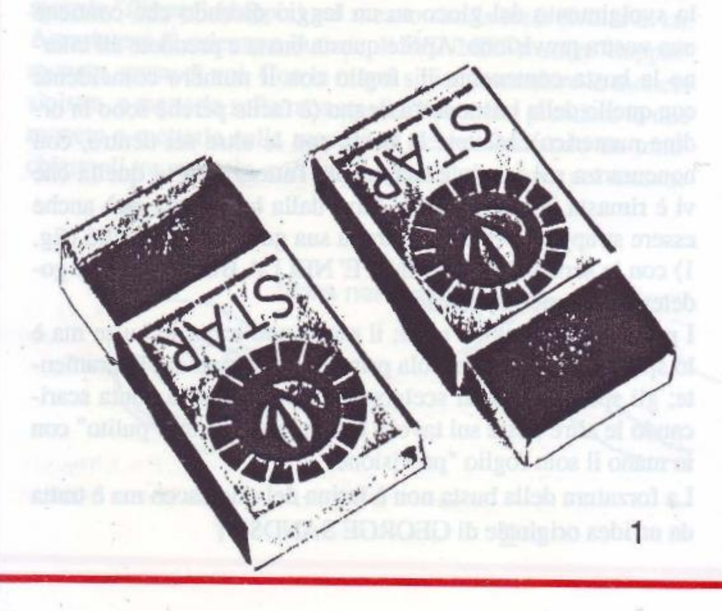
ESECUZIONE
1) Infilate il foulard in una delle due scatole (Dis. 1).

2) Prendete il dischetto di carta adesiva. Giratèvi come se stesse cercando qualcosa e bagnate con la lingua senza farvi accorgere~ la parte adesiva del cerchietto tranne la parte tenuta dalle dita.

3) Fate finta di bagnare il cerchietto adesivo dal lato giusto, di fronte agli spettatori, ma bagnatelo invece dal lato opposto e ponetelo sulla scatoletta contenente il foulard. Il cerchietto non sarà incollato anche se tutti crederanno che lo sia (Dis. 2).

4) Chiudete le due scatole e mettetele una contro l'altra in modo che il cerchietto si trovi tra le due (Dis. 3), si fisserà così sulla scatola vuota. Fate girare più volte il blocco delle due scatole per confondere gli spettatori.

5) Separate le due scatole ed aprite quella contrassegnata dal cerchietto. E' vuota, come se il foulard fosse passato dall'una all'altra scatola (Dis. 4).



1

1A

2

3

4

DOWN - UPSIDE

V. PANCIERA

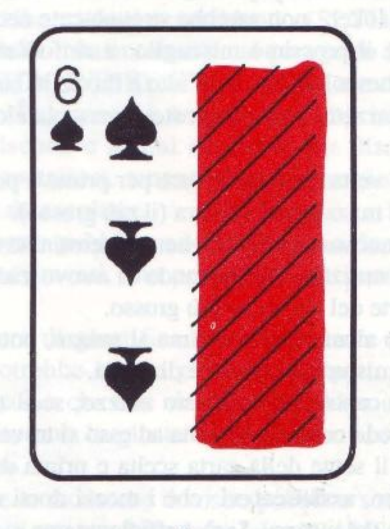
PREMESSA

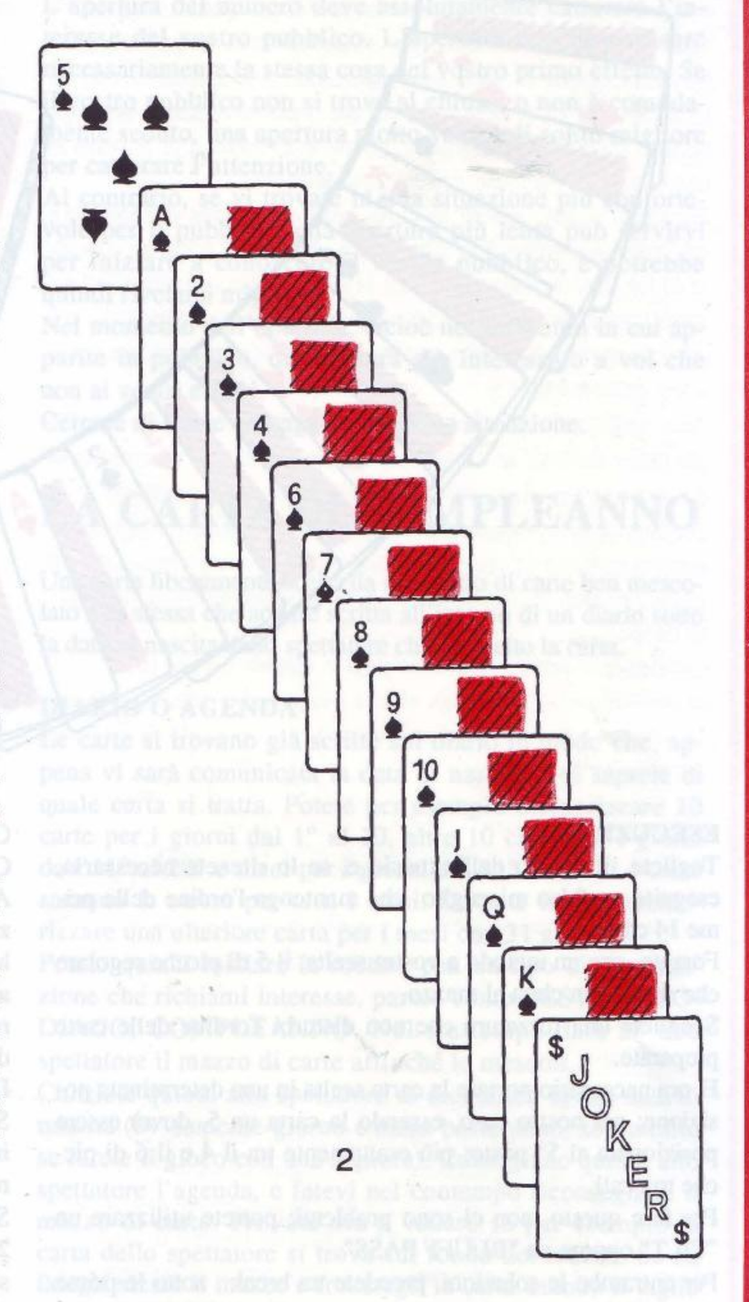
L'idea per il gioco che vi presento nasce da una routine di JOHN BANNON: "PLAY IT STRAIGHT" (Triumph), dal libro IMPOSSIBILIA, dello stesso BANNON.
Essa è diventata ben presto una delle mie routine preferite; a mio avviso però, mancava un vero finale.Chi conosce il gioco avrà capito il perché. La mia versione, come del resto l'originale, non richiede particolare abilità se non la conoscenza di alcune tecniche basilari di cartomagia.
E' previsto inoltre l'utilizzo di alcune carte truccate, cosa che non sempre incontra il favore dei "Cardician". In ogni caso, il "climax" finale ne giustifica i mezzi.
L'ho chiamato:

UPSIDE
DOWN

EFFETTO

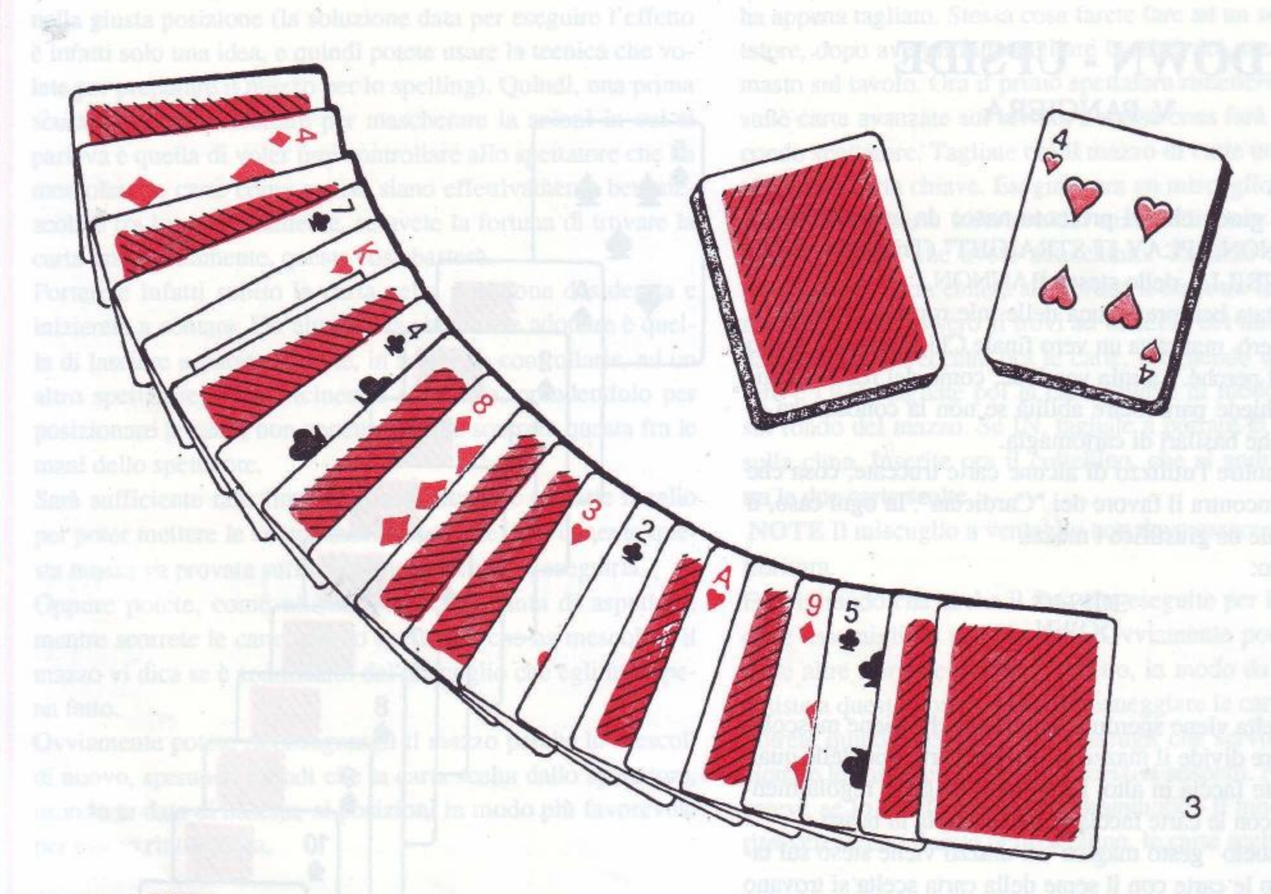
Una carta scelta viene sperduta nel mazzo che viene mescolato. L'esecutore divide il mazzo in quattro parti, due delle quali vengoni girate faccia in alto. I mazzetti vengono regolarmente mescolati con le carte faccia in alto e faccia in basso.
Dopo il consueto "gesto magico", il mazzo viene steso sul tavolo: soltanto le carte con il seme della carta scelta si trovano faccia in alto e distribuite in perfetto ordine dall'Asso al Re.
Per il "CLIMAX" finale, il mazzo viene squadrato e poi nuovamente steso a nastro; questa volta, soltanto una carta si presenta faccia in alto: si tratta ovviamente della carta scelta.
Occorrente: come ho accennato nella premessa, per l'esecuzione del gioco sono necessarie alcune carte truccate; per l'esattezza 13 carte di uno stesso seme. Il dorso delle carte è assolutamente normale, ma sulla faccia di ognuna si trova stampato mezzo dorso (foto 1). Per chiarezza supponiamo che le carte speciale siano di picche e che la carta che intendete forzare sia il cinque.


1



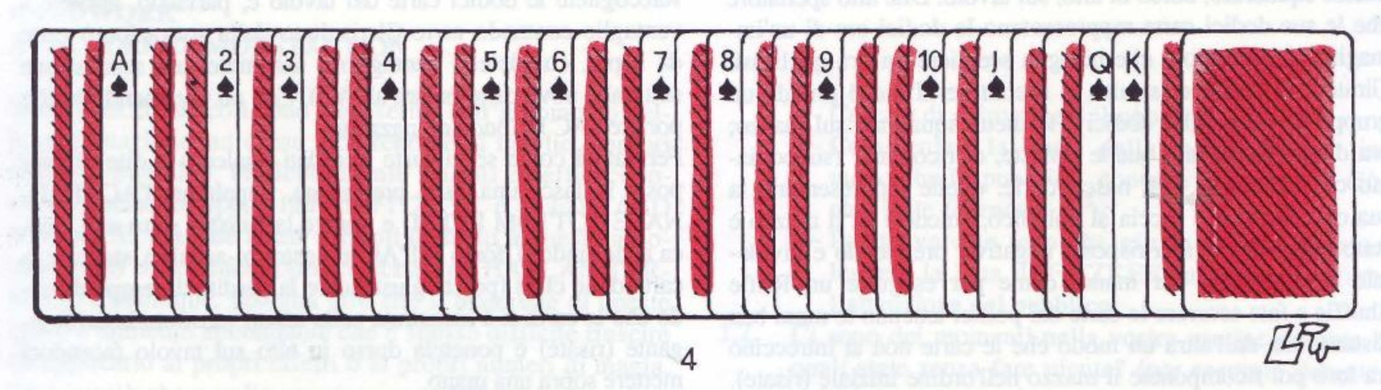
2

Da un mazzo normale (stesso dorso delle carte truccate), prendete il 5 di picche, un Joker e 39 carte qualsiasi. Queste carte, aggiunte alle carte "gimmik" formeranno un mazzo di regolare spessore.
Set-up: ordinate le carte truccate in scala dall'Asso al Re, eliminando dal gruppo la carta corrispondente a quella da forzare; nel nostro caso il 5.
Ovviamente tutti i mezzi dorsi saranno rivolti sullo stesso lato. Ponete sul tavolo faccia in alto : il 5 di picche normale - le 12 carte speciali - il Joker (foto 2).
Squadrate il mazzetto e aggiungetevi, sempre faccia in alto, le rimanenti 39 carte.
Mettete il mazzo nell'astuccio.



ESECUZIONE
Togliete il mazzo dall'astuccio e, se lo ritenete necessario, eseguite un falso miscuglio che mantenga l'ordine delle prime 14 carte.
Forzate, con un metodo a vostra scelta, il 5 di picche regolare che si trova in cima al mazzo.
Scegliete una forzatura che non disturbi l'ordine delle carte preparate.
E' ora necessario portare la carta scelta in una determinata posizione; nel nostro caso, essendo la carta un 5, dovrà essere posizionata al 5° posto; più esattamente tra il 4 e il 6 di picche truccati.
Per fare questo, non ci sono problemi; potrete utilizzare un "TILT" oppure un "BLUFF PASS".
Per entrambe le soluzioni, prendete un break sotto le prime 4 carte del mazzo, mentre lo spettatore mostra la carta ai presenti.
Ritengo comunque il "BLUFF PASS" più diretto, in quanto sarà lo stesso spettatore a riporre la carta. Tenete il mazzo squadrato nella mano sinistra.
Con il pollice destro scorrete le carte sul lato corto interno, dal basso verso l'alto; quando scorgete il Joker, fermatevi e sollevate questo mazzetto (Joker compreso) per posarlo sul tavolo alla vostra sinistra in pos. A.
Con la rimanenza delle carte, formate allo stesso modo tre mazzetti più o meno dello stesso spessore, ponendoli rispettivamente a destra del primo in posizione B - C - D.
1° NOTA: il mazzetto A contiene tutte le carte indicate nella foto 1, con la differenza che il 5 si trova in giusta posizione nella scala.
Girate faccia in alto i mazzetti B e D.
Con un "Riffle Shuffle", mescolate insieme i mazzetti A e B.
A questo primo miscuglio, dovrete prestare particolare attenzione:
lasciate cadere prima una carta dal mazzetto A (il Joker), poi **almeno una carta** dal mazzetto B; proseguite con un regolare miscuglio lasciaando cadere per ultima la carta superiore del mazzetto A (credetemi, non è difficile, anche se non siete DARWIN ORTIZ).
Se volete, a questo punto stendete il mazzetto così composto, in modo da mostrare chiaramente la situazione: le carte sono realmente mescolate faccia in alto e faccia in basso (foto 3).
Squadrate il mazzetto e capovolgetelo; sarà visibile il Joker.
2° NOTA: il Joker, non sarebbe strettamente necessario, ma serve, durante il prossimo miscuglio a rinforzare l'illusione dei mazzetti mescolati faccia in alto e faccia in basso.
Prendete il mazzetto così composto e mescolatelo assieme al mazzetto C.
Anche questa volta, lasciate cadere per prime e per ultime alcune carte del mazzetto di sinistra (il più grosso).
Capovolgete nuovamente il mazzetto e terminate mescolando il tutto con il mazzetto D, lasciando di nuovo cadere per prime alcune carte del mazzetto più grosso.
Sventagliando alcune carte in cima al mazzo, potrete mostrare una reale "mistura" di facce e di dorsi.
Casualmente, capovolgete l'intero mazzo; se il tutto è stato eseguito in modo corretto, in cima ad esso si troverà il Joker.
Chiedete ora il seme della carta scelta e prima di stendere il mazzo a nastro, **assicuratevi** che i mezzi dorsi siano rivolti sul lato destro del mazzo. Sarà sufficiente una rapida occhia-

ILCONCORSO1994



ta, mentre scorrete con il pollice il lato corto interno del mazzo. Nel caso contrario, aggiustate la posizione del mazzo, ruotandolo (casualmente) di mezzo giro.
Con la destra prendete il Joker e usatelo come "bacchetta magica", passandolo sopra al mazzo, quindi lasciatelo in disparte sul tavolo.
Stendete il mazzo a nastro (da sinistra a destra) rivelando che solo le carte di picche si trovano faccia in alto e in ordine dall'Asso al Re (foto 4).
Squadrate il mazzo e chiedete il valore della carta scelta; nel frattempo avrete tutta la "misdirection" necessaria per ruotare il mazzo di mezzo giro.
Questa volta, stendendo le carte a nastro, si vedrà verso il centro una sola carta capovolta: la carta scelta. CLIMAX.
Con le dovute maniere, sfilate la carta dal nastro e lasciatela sul tavolo.

IL TRUCCO DELL'OROLOGIO

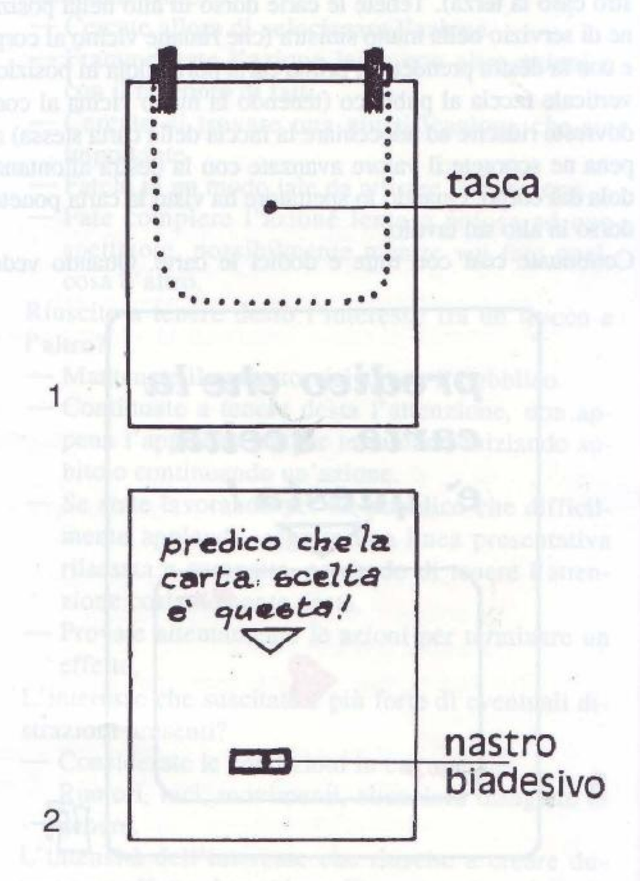
D. FINOTTI

PREMESSA
Il gioco si basa su un effetto di JON RACHERBAUMER con il titolo di Tick-Tock-Doc (variazione di un gioco JHON BANNON "Clock O' Doom") apparso su The Linking Ring. Io ho apportato delle piccole modifiche che lo rendono impromptu (evitando l'uso di una carta segnata) e ne ho modificato leggermente il finale.

EFFETTO
Lo stesso del gioco di RACHERBAUMER con un finale a sorpresa.

OCCORRENTE
Un normale mazzo di carte, una carta gigante dalla faccia bianca, un pezzo di nastro bi-adesivo e due clips.

PREPARAZIONE
Fissate la carta gigante, con la faccia rivolta verso il corpo, alla tasca interna destra della giacca mediante le due clips (fig. 1). Sulla parte superiore della faccia della carta scrivete: "predico che la carta scelta è… questa!" attaccate sotto alla frase il pezzetto di nastro bi-adesivo (fig. 2). Se non avete una carta dalla faccia bianca potete facilmente prepararvela attaccando un pezzo di cartoncino bianco sulla faccia di una carta gigante qualsiasi.



ESECUZIONE
Togliete il mazzo dall'astuccio e datelo allo spettatore da mischiare; quando ve lo riconsegna stendetelo a nastro sul tavolo, dorso in alto, e dite allo spettatore di prendere dodici carte qualsiasi e di mischiarle. Mentre lo spettatore sta mischiando il mazzetto chiudete il nastro, adocchiate la prima carta (supponiamo sia l'asso di cuori che chiameremo AC) e poggiate il

mazzo squadrato, dorso in alto, sul tavolo. Dite allo spettatore che le sue dodici carte rappresentano le dodici ore di un'immaginario orologio e che bisogna scegliere un ora qualsiasi. Giratevi di spalle e istruite lo spettatore affinché prenda un gruppo di carte dalle dodici e le metta squadrate sul mazzo; ora ditegli di contare quelle rimaste, di ricordarle (supponiamo che siano tre) e di nasconderle: quelle rappresentano la sua ora. Rigiratevi faccia al pubblico, chiedete se il mazzo è stato mischiato e, alla risposta negativa, prendetelo e dividetelo a metà, una per mano, come per eseguire un Riffle Shuffle e fate scorrere le carte dai pollici tenendo le mani ben distanti una dall'altra un modo che le carte non si intreccino tra loro poi ricomponete il mazzo nell'ordine iniziale (risate).
Spiegate che avete bisogno di un altro orologio e distribuite sul tavolo, dorso in alto, dodici carte prendendolo dalla cima del mazzo e invertendone l'ordine.
Mettete il mazzo da parte e prendete le dodici carte (potete ora eseguire un falso miscuglio che lasci nell'ordine iniziale le dodici carte ma non è necessario; sceglietе voi). Dite allo spettatore che gli farete vedere le vostre dodici carte una per una e lui deve ricordarsi quella che occupa la sua ora (nel nostro caso la terza). Tenete le carte dorso in alto nella posizione di servizio nella mano sinistra (che rimane vicino al corpo) e con la destra prendete la prima carta portandola in posizione verticale faccia al pubblico (tenendo la mano vicina al corpo dovreste riuscire ad adocchiare la faccia della carta stessa) appena ne scorgete il valore avanzate con la destra allontanandola dal corpo. Quando lo spettatore ha visto la carta ponetela dorso in alto sul tavolo.
Continuate così con tutte e dodici le carte. Quando vedete



3

passare l'AC saprete il numero di carte in possesso dello spettatore (pari alla posizione occupata dall'AC durante il passaggio delle carte; avrete inoltre forzato l'AC) e quindi non avrete più bisogno di adocchiare le successive (che mostrerete ugualmente agli spettatori).
Mentalmente togliete da dodici il valore dell'ora scelta (che ora conoscete) e ricordatevi il risultato (nel nostro caso nove).

Raccogliete le dodici carte dal tavolo e, parlando, apritele a ventaglio contando nove (il risultato della sottrazione) carte da sopra, chiudete il ventaglio e assumete una separazione sotto alle nove carte (sopra all'AC). Con un Overhand Shuffle portate l'AC in fondo al mazzetto.
Fermatevi come se vi foste ricordati qualcosa e dite di aver posto in tasca una carta predizione, impalmate l'AC (ERDNASE BOTTOM PALM) e ponete la sinistra sotto alla giacca attaccando il dorso dell'AC al nastro bi-adesivo, staccate la carta dalle clips (potete giustificare la perdita di tempo dicendo che la carta si è incastrata nella tasca) mostrate la carta gigante (risate) e ponetela dorso in alto sul tavolo facendoci mettere sopra una mano.
Spiegate l'impossibilità per voi di conoscere l'ora scelta mentre aprite le carte a ventaglio con le facce rivolte verso di voi. Cercate una carta che coincida per valore con l'ora scelta dallo spettatore e portatela nella posizione di terz'ultima.
Squadrate il mazzetto nella sinistra ed eseguite la variazione di RACHERBAUMER (spiegata in tick-tock-doc) di una mossa di ALEX ELMSLEY ("A Minor Triumph" pag. 256 di "The Collected Works of ALEX ELMSLEY" vol. 1).
Stendete il mazzetto a nastro sul tavolo ed una carta apparirà faccia in alto: corrisponderà all'ora scelta. Spingetela fuori dal nastro che ricomponete rivoltando segretamente un carta sul fondo.
Prendete la carta faccia in alto e mettetela dorso in alto sulle altre, date un'alzata al mazzetto e stendetelo a nastro faccia in alto. Una carta farà la sua apparizione in mezzo al nastro, spingetela in fuori, guardatene la faccia (senza farla vedere agli spettatori) e leggetene il valore: è la carta scelta (in realtà è una carta qualsiasi ma voi dite che si tratta dell'AC). Girate il nastro faccia in basso ed infilateci la carta; ricomponete il mazzetto e mischiatelo annunciando che concluderete il gioco facendo andare la carta scelta all'ora scelta.
Formate sul tavolo una figura circolare partendo dall'una: arrivati alle tre (l'ora dello spettatore) lasciate uno spazio vuoto (è un'idea di MARLO) e proseguite con le altre carte fino alle dodici. Attendete che qualcuno si accorga della sparizione di una carta e girate le undici carte faccia in alto facendo notare come sia sparito proprio l'AC. Attirate l'attenzione sulla carta gigante che si trova sul tavolo dall'inizio del gioco (così dite) e fatela girare godendovi la faccia sorpresa degli spettatori nel vedere la carta scelta appiccicata alla faccia della carta gigante (Fig. 3).

NOTA

Il numero della rivista su cui appare "Tick-Tock-Doc" è il sei giugno del 1992. Lo spazio in cui appare è Card Corner a cura dello stesso BANNON.
Una spiegazione del ERDNASE BOTTOM - PALM può essere trovata sul libro dello stesso ERDNASE "The Expert At The Card Table" (e quindi su "The Annotated ERDNASE" di DARWIN ORTIZ o su "Revelations" di DAI VERNON).
Evitando il finale con la carta gigante, il gioco può essere eseguito in qualsiasi momento anche con un mazzo preso in prestito.

LA PRESTIGIAZIONE E LA REALTA' VIRTUALE

G.P. ZELLI

Uscita dai laboratori sperimentali, la realtà virtuale è ormai una tecnologia che sta invadendo tutto il mondo con velocità impressionante, rallentata per ora solo dai costi della produzione industriale.
Tutti conoscono l'argomento, divulgato da giornali e televisioni. .
La realtà virtuale è nata alcuni anni fa per i simulatori di volo e la sua applicazione ai giuochi al computer con software tridimensionali è stata immediata.
Con un particolare occhiale e dei guanti digitalizzati, ciascuno può trasformare, manipolare ed inventare la sua realtà.
Il fenomeno è di tale interesse che a Singapore sta per essere aperto un parco giuochi riservato alla realtà virtuale ed altri stanno per sorgere in Giappone, negli Stati Uniti e in Europa.
Ma le industrie che producono l'attrezzatura necessaria pensano di poter rendere possibile entro pochi anni la diffusione di queste tecnologie nelle case, nel lavoro e nelle scuole, oltre che nelle sale di divertimento.
La televisione interattiva è solo il primo passo verso questa autentica rivoluzione scientifica e sociale che trasformerà radicalmente la nostra vita non solo nel tempo libero ma in ogni nostra attività e nei nostri rapporti con il prossimo.
Poiché le conquiste scientifiche e tecnologiche sono inarrestabili, è inutile esternare le perplessità che personalmente ho nei riguardi di alcuni non marginali aspetti di questa scoperta.
Vi è invece un problema che interessa tutti noi e che vorrei esaminare.
Quale sarà il futuro della prestigiazione in un mondo, temporalmente non lontano, dove la realtà virtuale occuperà praticamente gran parte della nostra vita ?
Vi è una pericolosa convergenza di finalità tra prestigiazione e realtà virtuale: entrambe rendono illusiva la realtà.
Vediamo alcuni esempi pratici.
Il prestigiatore mostra una cassa vuota dalla quale appare una donna, o fa sparire un oggetto oppure vola sul palcoscenico.
Effetti mirabili e ammirati al giorno d'oggi, ma che in un prossimo futuro saranno possibili ad ogni persona in possesso di una adatta attrezzatura di realtà virtuale. Il divertimento e lo stupore, scopo dello spettacolo magico, viene così vanificato.
Naturalmente questa mia pessimistica ipotesi può far sollevare una serie di obiezioni.
Come si può confondere una sparizione che avviene sotto i propri occhi ad opera del prestigiatore con una simulazione computerizzata?
E' possibile, soprattutto quando il nostro pubblico sarà rappresentato da giovani nati e cresciuti nell'era della realtà virtuale. Qual'è, in fondo, la differenza ? L'effetto che ogni potenziale spettatore può immaginarsi, vedere ed ascoltare con l'elaboratore elettronico è identico e sicuramente migliore di quello che il prestigiatore può proporgli.
Entrambe sono delle illusioni, ma perché privilegiare quelle artigianali a scapito di quelle elaborate da computer ? Inoltre, con la realtà virtuale, lo spettatore è **protagonista** dell'illusione e non **vittima** dell'illusionista.
Il prestigiatore ha fatto scomparire una ragazza, una pallina o una tigre ? Io, protagonista della realtà virtuale, ne faccio sparire dieci o cento, scegliendo anche il colore dei capelli delle ragazze o delle palline o delle tigri.
Potrebbe crollare così uno dei pilastri della prestigiazione, cioé il senso di superiorità, di potere magico, di mistero che ha distinto fino ad oggi l'esecutore dal pubblico.
Ma quale pubblico ? Nella futura platea della realtà virtuale non vi sarà pubblico, con l'identificazione dell'attore con lo spettatore e l'interazione o l'identificazione dell'uno nell'altro.
Si potrebbe obiettare che l'effetto magico tra una persona e poche altre (come nel close-up o nella cartomagia) conserverebbe sempre un particolare fascino.
Ma ci sono due osservazioni da fare a questo riguardo.
La prima è che in un mondo dominato dalla realtà virtuale, cioé tra pochi decenni, i rapporti interpersonali saranno profondamente cambiati e che quindi le occasioni di incontrarsi al di fuori della rete elettronica saranno rare ed occasionali, forse soltanto limitate alle necessità riproduttive della specie umana (la triste previsione non è mia ma di alcuni illustri sociologi e futurologi).
La seconda è che potrebbe esaurirsi rapidamente la volontà di studiare e perfezionarsi in un tipo di intrattenimento o di spettacolo, qual'è la magia, che riserverebbe ben pochi spazi e soddisfazioni. Chi, allora, inizierebbe a sacrificare il proprio tempo in un lungo addestramento per diventare prestigiatore?
Vorrei, malgrado tutto, chiudere questo articolo con una nota di speranza.
La prestigiazione è sopravvissuta al cinematografo (grazie o malgrado il fatto che uno dei suoi padri , GEORGE MELIES, fosse prestigiatore) e alla televisione..
Probabilmente sopravviverà anche alla realtà virtuale, sotto nuove forme che oggi è impossibile prevedere.
Siccome non siamo immortali, ogni previsione è lecita anche se non dimostrabile né confutabile.

AUTORI A CONFRONTO

KALVIN - A. ROBERT - J. HUGARD - T. SLYDINI - G. OUELLET

F. RICCARDI

OUVERTURE

KALVIN

Da un'idea di HARRY LORAYNE nasce questa originale e semplice esecuzione per produrre gli Assi con finale a sorpresa.

OCCORRENTE

Un normale mazzo di 52 carte, più un Joker (matta).

PREPARAZIONE

Da sopra, dorsi in alto, AC, AF, AQ, AP, joker, il resto del mazzo.

ESECUZIONE

Sventagliare il mazzo faccia al pubblico, squadrare ed effettuare un falso miscuglio, conservando in cima le carte della preparazione. Con una alzata multipla (doppio o triplo taglio) trasferire la carta superiore (AC) **sotto** il mazzo. Eseguire una **«tripla presa con rovesciamento»**, mostrando l'AP. Riportare la «tripla» a faccia in basso sul mazzo e mettere la carta superiore (AF) a faccia in basso sul tavolo. Effettuare una falsa alzata multipla (dello stesso tipo di quella servita per trasferire l'AC sotto il mazzo). Eseguire una «tripla presa con rovesciamento», mostrando il Joker: lasciare la «tripla» a faccia in alto sul mazzo. Con un'alzata multipla trasferire la carta superiore (Joker) sotto il mazzo: riapparizione dell'Ap sul mazzo! Effettuare una «doppia presa con rovesciamento», portando la «doppia» a faccia in basso sul mazzo e mettere la prima carta (AQ) a faccia in basso sul tavolo, sopra la prima (AF). Trasferire la carta superiore (AP) sotto il mazzo con un'alzata multipla. Girare a faccia in alto il mazzo: ecco di nuovo l'AP sulla faccia! Eseguire una «tripla presa con rovesciamento» riportando apparentemente l'AP a faccia in basso e mettere la carta superiore (AC) sul tavolo: sulla faccia del mazzo è riapparso il Joker! Sventagliare il mazzo tra le mani, tenendo unite come una le prime due carte dalla faccia, dicendo che il joker è ritornato nello stesso senso delle altre carte. Squadrare il mazzo ed attuare una separazione con il mignolo sinistro sotto la prima carta dalla faccia (Joker). Trasferire la separazione al pollice destro.

Con la mano sinistra staccare circa metà mazzo da sotto, girare questa porzione a faccia in alto e metterla sul resto del mazzo, mantenendo la separazione con il pollice destro. Prendere subito tutto il mazzetto **sotto** la separazione, capovolgerlo e metterlo **sotto** quello nella mano destra.

Sventagliare alcune carte sul mazzo, mostrandole a dorsi in alto.

Squadrare, rivoltare il mazzo, e sventagliare alcune carte: quella superiore è capovolta rispetto alle altre. Qualcuno penserà che sia il Joker: giratela a faccia in alto, mostrando l'AP. Posate il mazzo a faccia in basso sul tavolo. Con l'aiuto dell'AP girate a faccia in alto le tre carte sul tavolo: gli altri tre Assi!!! Stendete il mazzo a nastro sul tavolo, mostrando il Joker capovolto! ! !

UNA SFIDA

A.ROBERT

PREMESSA

L'idea di questo effetto-chiarisce ANDRE ROBERT- è arrivata dopo aver letto la routine di HARRY LORAYNE "Numero I" pubblicato nel 1982 nelle note della sua conferenza. Il principio di base, pertanto, è lo stesso ma il gioco è totalmente diverso. HARRY STESSO PENSA CHE QUESTO PRINCIPIO è sufficientemente vecchio per essere nuovo. Aggiunge, però, che la routine immaginata su questa idea è molto bella e vincerà la prova del tempo.

Io condivido questo suo punto di vista e che quantunque questo giuoco si indirizzi a dei cartomaghi ha un prodigioso, favorevole, impatto sul pubblico.

EFFETTO

Da un mazzo di carte, mescolato si fanno apparire i quattro Assi. Poi, subito, questi scompaiono trasformandosi in quattro carte qualunque. Il totale dei punti di queste nuove quattro carte è "17"

Senza la minima esitazione l'esecutore taglia il mazzo affermando che se sarà capace di tagliare esattamente alla 17^ carta superiore troverà subito di seguito nuovamente i quattro Assi.

Il mazzo è tagliato dall'esecutore che gira le prime quattro carte del mazzetto rimasto: sono veramente i quattro Assi! Ma,allo scopo di provare l'esattezza delle sue affermazioni, conta le carte alzate: sono "17".

MATERIALE

-un mazzo di 52 carte.

PREPARAZIONE

Estraete dal mazzo quattro carte: un 7, un 3, un 5 e un 2 possibilmente di semi alternati e ponetele sul mazzo stesso.

Sopra ancora mettete i quattro Assi. Togliete dal mazzo 17 carte qualunque e inarcate il lato corto interno (verso voi)

Il motivo per cui dovete inarcare soltanto il lato corto delle carte, poste verso voi, è che il mazzo deve sembrare sul davanti (lato verso il pubblico) completamente normale.

CARTOMAGIA

Ora ponete queste 17 carte sotto il mazzo.(vedi preordinazione nel dis. 1)

Mettete tutto il mazzo nel proprio astuccio e siete pronti per iniziare l'effetto.

METODO E PRESENTAZIONE

Estraete il mazzo dal suo astuccio ed effettuate un falso miscuglio totale in mano o sul tavolo.

Suppongo che i lettori siano sufficientemente capaci e conoscere almeno un metodo per eseguire quanto proposto. Fate seguire il falso miscuglio da un falso taglio. Annunciate che prenderete da sopra il mazzo le prime quattro carte qualunque esse siano. Il mazzo viene tenuto nella mano sinistra, faccia in basso. Spingete con il pollice sinistro nella mano destra le prime quattro carte e sventagliatele. Girate la mano per mostrare i quattro Assi.

"*La sorte*-dite-*ha voluto che le carte siano i quattro Assi, ma avrebbero potuto essere quattro carte qualunque.*"

A questa prima uscita il pubblico sorriderà. Così dicendo posate i quattro Assi sventagliati e metteteli, faccia in alto, sul tavolo. Poi, come per confermare quanto avete detto, il pollice sinistro spinge ancora le prime quattro carte di sopra che sono prese subito dalla mano destra sventagliatele e mostratele al pubblico:

"*Vedete*-dite-*che se queste quattro carte fossero state prese prima sarebbero state differenti*".

Dicendo ciò prendete le quattro carte qualunque, tenute nella mano destra, e ponetele sopra il mazzo tenendo però un break al di sotto di queste. Riprendete con la mano destra i quattro Assi facendo in modo di tenerli faccia in basso in posizione di Biddle. Sollevate la mano destra per mostrare l'Asso tenuto sotto e indirizzandovi ad uno spettatore dite:

"*Signore poiché ho i quattro Assi nella mano vorrei porvi una semplice domanda indiscreta.....*"

Riabbassate la mano destra tenendola orizzontalmente e continuate il vostro dire:

"*Giocate a carte?*" Mentre ponete questa domanda, fissando lo spettatore riunite, senza precipitazione, le vostre mani e ne approfittate per filare, al di sopra del break le quattro carte qualunque con i quattro Assi che sono nel mazzo.

Questo tipo di filaggio non soltanto è invisibile ma è molto rapido e perfetto anche se, ovviamente, bisogna osservare qualche regola sul timing: l'ho più volte provato avanti a prestigiatori e profani ottenendone sempre successo.

Terminato il filaggio le quattro carte qualunque saranno tenute nella mano destra nella stessa maniera con la quale tenevate i 4 Assi: vale a dire nella posizione del Biddle.

Il filaggio di quattro carte con altre quattro non è, né più né meno, più complicato di quello effettuato con una sola carta. In questo caso, anzi, è reso ancora più facile perchè, avendo posto una domanda allo spettatore tutti gli sguardi verranno posti sopra di lui per attenderne la risposta.

Non c'è, inoltre, in questo momento preciso e cruciale necessità di sorvegliare le vostre mani: credetelo lo affermo sulla mia esperienza.

Qualunque sia la risposta dello spettatore fategli rimarcare che gli Assi sono il simbolo del denaro e del giuoco.

Tenendo il mazzo nella mano sinistra nella posizione preparatoria del salto del mazzo con il sistema CHARLIER dite:

"*Taglierò il mazzo e metterò gli Assi al centro di questo*".

Eseguite il salto CHARLIER: il pacchetto inferiore si aprirà sicuramente alla 17^carta inferiore grazie al ponte e, a salto terminato, ci saranno 17 carte che saranno passate sopra.

Simultaneamente nel mentre effettuate il salto girate la vostra mano destra sventagliando le quattro carte (qualunque) che essa tiene come per mostrare una ultima volta gli Assi prima di perderli nel mazzo.

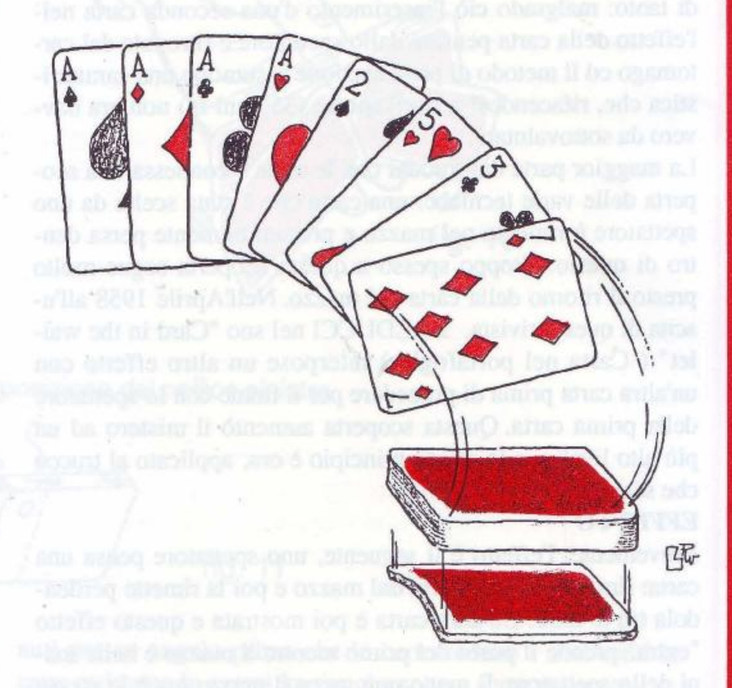
Fate rimarcare la vostra profonda sorpresa nel constatare che gli Assi sono spariti e che al loro posto voi tenete 4 carte qualunque. Fingete il vostro smarrimento, poi, riprendendovi direte:

"*A meno che queste carte non rappresentino un messaggio numerico....!*".

Guardate le quattro carte intensamente e annunciate che farete la addizione dei loro punti.

"*Sette....più tre...Dieci, più cinque quindici...più due...; diciassette. Il totale è 17.Se arriverò a tagliare 17 carte può darsi che troverò, dopo alzato, immediatamente i quattro Assi. E' logico che, per fare questo, debbo far conto sulla mia acutezza visuale...Non vi pare...?*"

Con la mano destra venendo al di sopra del mazzo, pollice sul



lato corto esterno (lato pubblico) alzate le carte al ponte (ciò che è molto facile in quanto il ponte è visibile dalla vostra parte) levando 17 carte che conserverete nella mano destra.

Con il pollice sfogliate le carte portandole vicino all'orecchio destro come per rendervi conto, dal rumore dello sfogliamento, che siano state alzate veramente 17 carte. Questo fatto toglierà ogni traccia del ponte e vi farà dichiarare con sicurezza che avete alzato tante carte quante ne occorrono per il numero voluto.

Posate momentaneamente questo piccolo pacchetto sulla tavola e mostrate le 4 carte (seguenti le 17 alzate) che sono i quattro Assi!

CARTOMAGIA

Questo era vero! -dite- *Ma può darsi che gradireste verificare se il pacchetto è di 17 carte."*
Prendete il piccolo pacchetto, soppesatelo e sorridete. Poi contate, con ostentazione, le carte una per una sul tavolo gettandole su questo da una certa altezza in modo da escludere qualsiasi idea di carte doppie o di false conte o, meglio ancora, fatele contare da uno spettatore ad alta voce man mano che le deposita sul tavolo.
Ce ne sono 17: né una in più né una in meno.
Eseguite questa piccola, simpatica routine: Vi procurerà enorme soddisfazione e apprezzamento da parte del vostro pubblico.

DUE IN UNO

J. HUGARD

PREMESSA

Ancora una volta un salto nel passato. Nella rivista HUGARD's MAGIC MONTLY del mese di Aprile 1959, nella prima pagina veniva riportato un effetto di carte dello stesso JEAN HUGARD chiamato "TWO IN ONE" - Due in uno -. Ve lo riporto tradotto letteralmente e con la stessa premessa riportata dall'Autore.Oggi che le tecniche hanno compiuto giganteschi passi, il giuoco, forse, non vi farà impressione più di tanto: malgrado ciò l'inserimento d'una seconda carta nell'effetto della carta pensata dallo spettatore e ritrovata dal cartomago ed il metodo di presentazione assumono una caratteristica che, rifacendosi a quell'epoca, (35 anni fa) non era davvero da sottovalutare.
La maggior parte dei trucchi con le carte è connessa alla scoperta delle varie tecniche: una carta che è stata scelta da uno spettatore è rimessa nel mazzo e presumibilmente persa dentro di questo. Troppo spesso a questa scoperta segue molto presto il ritorno della carta nel mazzo. Nell'Aprile 1958 all'uscita di questa rivista, BALDUCCI nel suo "Card in the wallet" (Carta nel portafoglio) interpose un altro effetto con un'altra carta prima di procedere per il finale con lo spettatore della prima carta. Questa scoperta aumentò il mistero ad un più alto livello e lo stesso principio è ora, applicato al trucco che segue.

EFFETTO

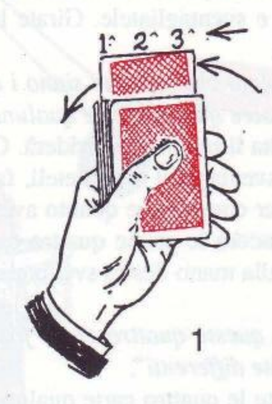
Brevemente, l'effetto è il seguente, uno spettatore pensa una carta: rimuove questa carta dal mazzo e poi la rimette perdendola tra le altre. Un'altra carta è poi mostrata e questo effetto "extra" prende il posto del primo mentre il mazzo è nelle mani dello spettatore. Il mago non tocca il mazzo ma è lo stesso spettatore che scopre la carta che ha pensato, in maniera sorprendente.

PREPARAZIONE

Non c'è nessuna preparazione e può essere usato qualsiasi mazzo.

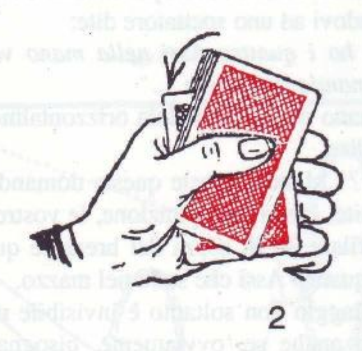
PRESENTAZIONE ED ESECUZIONE

Chiedete ad uno spettatore di pensare una carta qualsiasi del mazzo. Porgetegli il mazzo e fategli prendere quella carta.Ditegli di tenerla verso di lui, tenendola ai lati con entrambe le mani. Questo vi offre una logica ragione per riprendervi il mazzo. Il motivo che esporrete è che vi serve una chiara immagine mentale della carta e pensarla come se questa fosse in una cornice.
Dopo un lasso di tempo in cui terrete il mazzo nella mano sinistra invitate lo spettatore a rimettere la carta scelta nel mazzo. Esercitando una pressione con il vostro pollice sinistro impeditegli di inserire la sua carta per più di 2/3 della sua lunghezza. A questo punto tirate indietro la vostra mano sinistra e mostrate la carta sporgente dalla parte finale più alta del mazzo. Portate la mano destra sopra in modo che le punte delle vostre prime tre dita restino sulla parte finale più alta della carta sporgente mentre il mignolo pressa contro il lato, vicino all'angolo della mano destra, nella parte più alta. Pressate la carta sporgente di circa 2,5 cm. verso sinistra e poi spingetela al suo posto come più chiaramente mostra la fig. 1.



1

Continuando la pressione con la punta dell'indice destro sull'angolo sinistro della carta, la parte finale più bassa di questa carta emergerà dalla parte finale più bassa del mazzo (fig. 2) .


2

Con la punta del mignolo sinistro pressate la carta sul lato sinistro più basso. Quest'azione mette la carta fuori dal resto del mazzo facendola sporgere dalla parte inferiore (fig. 3).


3

L'intera azione è completamente coperta dalla mano destra. Con il pollice destro, spingete la carta che fuoriesce dal mazzo ed allo stesso tempo fate un "break" sotto di esso. Tagliate il "break" e completate il taglio che porterà la carta dello spettatore in basso. Prendete il mazzo con la mano destra, pollice sotto, dita sopra con la carta inferiore faccia verso di voi. Toccate lievemente il lato del mazzo per squadrare le carte ed allo stesso tempo avrete l'opportunità di intravedere la carta inferiore. Lasciate che riassuma, per offrire maggiore chiarezza. Ammettiamo che questa carta sia il 10 di picche.
Fate un miscuglio "over-hand" facendo scorrere le carte nella mano sinistra e fate cadere questa (singola) sopra.
Mescolando di nuovo, questa volta esercitate pressione con il pollice sinistro e le dita sopra e sotto le carte, tirate fuori tutte le carte due a due. Tra 2 di queste ci sarà la carta dello spettatore. Eseguite ancora un normale miscuglio e di nuovo fate scorrere la carta, lasciando cadere il 10 di picche come ultimo.Squadrate le carte e continuate con un miscuglio "overhand" questa volta spingendo fuori tutte le carte tra sopra e sotto le carte stesse. La posizione della carta sarà quella immediatamente dopo la carta inferiore: ammettiamo per esempioche questa carta inferiore sia il 7 di cuori. Proseguite l'effetto dicendo: "Lasciate che vi mostri un particolare del gioco di carte. *La posizione più piacevole di una carta è quella sopra il mazzo, la meno piacevole in basso"*. Girate il mazzo faccia in alto nella vostra mano sinistra e con la mano destra squadratelo con attenzione. Allo steso tempo - con la pressione del pollice sinistr - scivolando le carte verso destra, dite: *"La carta inferiore è il 7 di cuori. Questa carta è una delle più belle del mazzo e se io stesso potessi la metterei sopra"*. Mentre dite ciò pressate la punta dell'indice destro contro il lato della carta inferiorevicino l'angolo destro più basso, alzate leggermente la carta e poi allo stesso modo alzate l'angolo della mano destra della carta seguente. Afferrate queste 2 carte a quel punto tra il pollice sopra e le punte del primo dito e del medio sotto. Tirate le due carte verso l'interno come una sola carta e mostratele faccia in alto nella mano destra (una normale doppia presa). Fate scivolare il mignolo sinistro sotto il mazzo e con esso, alzate il mazzo portandolo faccia in sotto. Mentre continuate dicendo:
"La posizione superiore è il posto d'onore per una carta da gioco", con la vostra mano destra girate le 2 carte faccia in sotto direttamente sul mazzo come se stesse facendo un gesto indicatorio. Lasciate la carta inferiore, il 7 di cuori, scivolare sulla punta del pollice destro e spingete la singola carta in avanti facendola sporgere dal mazzo per metà della sua lunghezza. Continuate: *"Rimetterò questa carta nella parte inferiore"*. Fate ciò e la posizione ora sarà la seguente: sopra il mazzo il 7 di cuori e sotto il 10 di picche, la carta dello spettatore.
Mettete il mazzo sul tavolo faccia in sotto vicino lo spettatore. Fategli mettere la punta delle dita sul mazzo e ditegli che il 7 di cuori farà la sua strada attraverso il mazzo e apparirà sopra. *"Potete sentire l'azione... Avete sentito qualcosa ?"*. Non c'è problema se dice si o no , benché qualche volta uno spettatore immaginerà che ha sentito un movimento. *"Per piacere girate la carta superiore"*. Lo spettatore fa ciò e, di sicuro, il 7 di cuori gli apparirà di faccia. *"Ora, signore, ho un altro lavoro per voi. Solo voi potete conoscere il nome della carta che avete pensato: desidero che voi sussurriate quel nome al 7 di cuori. Chinatevi e fatelo dolcemente così nessun altro può sentire"*. Tenete la faccia in una linea eretta mentre lui fa ciò. *"Lasciate il 7 di cuori, faccia in alto, sopra, tagliate il mazzo in mezzo e completate il taglio"*. Lo spettatore esegue ciò.
Fategli mettere la sua mano fermamente sul mazzo e poi continuate: *"Vi ricordate la carta che avete pensato?... Bene !* Il mazzo è stato mescolato e completamente alzato. Infatti lo avete fatto voi stesso ed io non lo toccherò di nuovo. Vi dissi che il 7 di cuori è una delle carte più belle. Ora che il 7 di cuori conosce il nome della carta pensata, questa si troverà vicino a lui. Non credete a ciò ? Molto bene. Stendete il mazzo sul tavolo faccia in basso in una lunga linea".
Lo spettatore esegue ed il 7 di cuori si mostra faccia verso l'alto sopra le altre carte. Molto delicatamente con la punta delle vostre prime due dita destre spingete il 7 di cuori faccia in alto e la carta faccia ad esso, che è la carta alla sua destra, verso lo spettatore. *"Ora signore, per la prima volta, per piacere, chiamate ad alta voce la carta che avete pensato"*. Lo spettatore esegue e dice: *"Il 10 di picche !"* Assumendo un'espressione piuttosto ansiosa girate la carta faccia in basso piano mostrando che la carta trovata è proprio quella. Sorridete e dite: *"Vi dissi che il 7 di cuori è una bella carta !"* Prendete il 7 di cuori e portandolo verso le vostre labbra mormorate: *"Grazie!"* Il fatto che lo spettatore compie lui stesso il movimento e che voi non tocchiate il mazzo, fa dell'effetto un vero mistero. Non ci sono movimenti difficili ma la presentazione deve essere attentamente studiata e le azioni eseguite come se realmente credevate alle belle chiacchiere raccontate. Fate attenzione ad enfatizzare sempre che la carta dello spettatore è la CARTA PENSATA.

I QUATTRO ASSI

T. SLYDINI

PREMESSA

WALTER WENGER, un prestigiatore francese, sulla rivista "Le Magicien" n. 77 del mese di ottobre 1960, ci descrive un classico del grande TONY SLYDINI: "LA ROUTINE DEI 4 ASSI". Ho il piacere di riportarvi integralmente qui di seguito l'effetto.
Esistono già - così inizia l'articolo - moltissime routines dei 4 assi, che per classificarle tutte occorrerebbe dedicarsi a lunghe e minuziose ricerche. La prima routine è senza dubbio quella del suo primo inventore CONUS (famoso professionista che oltre ad inventore di questo effetto, era uno specialista della routine "Cups and Balls n.d.t.).
ROBERT HOUDIN descrisse completamente questa routine nel suo libro "Segreti della Prestidigiazione". Dopo di lui moltissime le varianti a questo effetto riportate su libri e riviste magiche. La presentazione che riporterò in questo articolo,

CARTOMAGIA

afferma WALTER WENGER, non è né quella di CONUS, né quella di HOUDIN, ma quella pubblicata da JEAN HUGARD nel suo periodico "HUGARD'S MAGIC MONTLY immaginata e facente parte del repertorio personale del celebre prestigiatore italo-americano TONY SLYDINI.

EFFETTO

Il prestigiatore seduto al suo tavolo, faccia agli spettatori, estrae da un mazzo di carte i 4 assi e li mette faccia in alto, allineati uno vicino all'altro sul tavolo stesso. Poi li rimette uno ad uno nel mazzo ma in modo che un terzo della carta oltrepassi le altre. Uno spettatore è allora pregato di spingere completamente le carte nel mazzo e, poi, di mescolarlo. Malgrado ciò i 4 assi scompaiono misteriosamente dal mazzo e il prestigiatore li risorte da sotto il braccio o, se preferisce, dalla tasca di uno spettatore. Questo effetto può essere eseguito non importa quando, senza alcuna preparazione ed anche con un mazzo di carte preso a prestito.

MATERIALE

- Un mazzo di carte

PRESENTAZIONE

- Nessuna

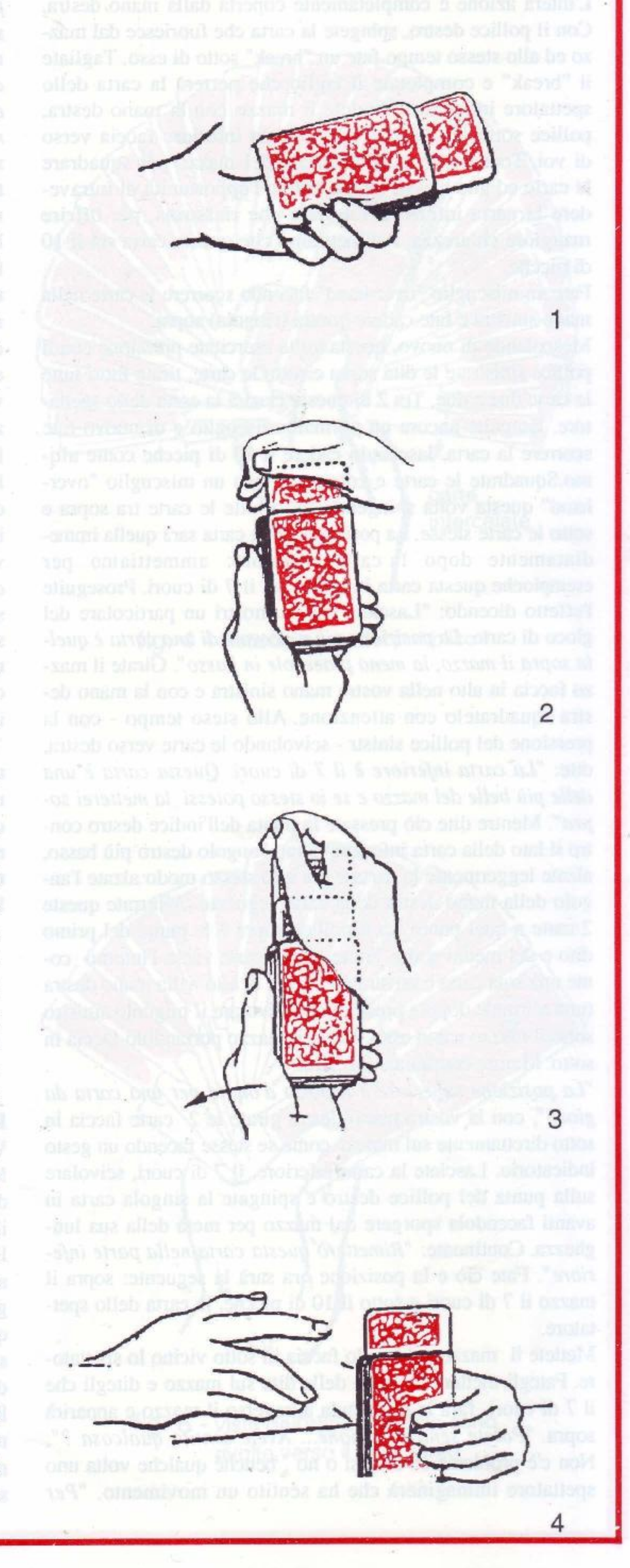
SPIEGAZIONE ED ESECUZIONE

Estraete un mazzo di carte dal proprio astuccio e sventagliatelo a nastro sul tavolo faccia in alto spingendo i 4 assi al di fuori di questo verso l'avanti. Gli spettatori vedranno, senza alcun bisogno di insistere su questo, che gli assi sono delle normali carte e che non hanno duplicati.

Richiudete il mazzo di carte e prendetele, dorso in alto, con la mano sinistra. Così facendo il pollice si trova all'angolo superiore sinistro del mazzo, l'indice sotto il mazzo e le altre dita tengono le carte all'angolo inferiore sinistro.

Tagliate con l'aiuto del pollice sinistro a circa un terzo del mazzo e tenete la separazione con il pollice stesso. Mettete ora il primo asso, dopo averlo nominato, alla separazione mantenuta dal pollice a circa due terzi del mazzo. Mentre poi distogliete l'attenzione del pubblico sui rimanenti tre assi e scegliete il secondo asso, fate saltare, con l'aiuto del pollice sinistro, una carta della parte inferiore del mazzo contro il primo asso. Mettete la seconda carta dietro la carta fatta saltare cioè nella nuova separazione. Ripetete l'operazione con gli altri due assi. Finalmente siete arrivati nella posizione indicata nel disegno 1. Riepilogando tre carte qualunque si trovano inserite tra gli assi. Durante tutta questa preparazione il dorso delle carte è girato verso il pubblico.

Con il palmo della mano destra coprite negligentemente le carte che oltrepassano le altre (i 4 assi) e con un rapido scrocchio simulate un movimento "segreto"; alcuni spettatori crederanno di avere individuato "qualcosa" ma rimarranno delusi: infatti la mano che credo dissimuli qualcosa si aprirà per sventagliare i 4 assi. Rigirate il mazzo figure in avanti e gli spettatori vedendo i 4 assi constateranno che invece è tutto regolare. Questo breve intermezzo ha, però, uno scopo preciso: vi dà cioè un punto di partenza logico per il movimento più importante. Con la mano destra pareggiate ora gli assi sventagliati come viene indicato nella figura 2. Così facendo il pollice viene a trovarsi sul bordo superiore sinistro delle carte.



Girandovi leggermente a sinistra e mostrando nuovamente il dorso delle carte al pubblico, il pollice destro passa nella posizione indicata dal disegno 3, mentre gli assi escono dal mazzo un ulteriore terzo verso l'alto.
La mano sinistra ha rilasciato un poco la sua presa in modo che le carte che si trovano tra gli assi escono anche esse un terzo fuori dal mazzo (così come appare dal disegno 3).
Ora senza muovere assolutamente la mano destra tirare fuori dalla mano destra il mazzo con la mano sinistra nel senso delle frecce riportate dal disegno 3 mettendolo verticalmente sul tavolo come indicato dal disegno 4. La mano destra che ha trattenuto segretamente i 4 assi all'impalmaggio si posa a piatto presso il bordo del tavolo. Le carte impalmate cadono invisibilmente sulle ginocchia mentre la mano destra vuota indica il mazzo.
Ponete attenzione a che tutti questi movimenti siano eseguiti uno appresso all'altro senza alcuna fretta. Gli spettatori debbono avere l'impressione che vi siete accontentati di richiudere il ventaglio di carte e di posare il mazzo sul tavolo.
Ora domandate a uno spettatore di spingere le carte che oltrepassano (che egli crede essere i 4 assi) e di mescolare tutto. Durante il tempo che lo spettatore esegue quanto lo avete invitato a fare, chinatevi indietro sulla vostra sedia e mettete negligentemente le mani sulle ginocchia. Così facendo impalmate gli assi nella mano destra.
Non avete, ora, altro da fare che far apparire gli assi in un posto qualunque per concludere questo effetto in maniera sorprendente.
A questo proposito conviene diffidare dall'operare dei superlativi. L'abuso che si è fatto nei cataloghi magici e nelle numerose descrizioni nel riportare l'effetto di questo gioco ha finito per fargli perdere molto del suo reale valore. Rimane incontrovertibile il fatto che dire di questa versione dei 4 assi che è la migliore fino ad oggi conosciuta (siamo nel 1960), non è che esprimere un giusto, doveroso riconoscimento.

IL GIUOCO LAMPO

G. OUELLET

PREMESSA
E' il genio cartomagico di KEN KRENZEL che mi suggerì per primo di eseguire questo effetto dopo aver letto la descrizione nel suo libro TRE SHOLD (Master of Magic - Vol. 1, n. 5) della mia incredibile sparizione di un mazzo di carte (INCREDIBILE VANISHING DECK). Questo mi rammenta che STERANKO aveva pubblicato, a sua volta, in un suo libro (STERANKO ON CARD) un metodo che somigliava alla mia sparizione del mazzo (il mazzo, nel suo libro, spariva nel momento di mettere le carte a nastro sul tavolo). Ringrazio KEN per questa idea e per l'aiuto nella elaborazione della meccanica. Il titolo originale di questo effetto è "FLASH DECK".

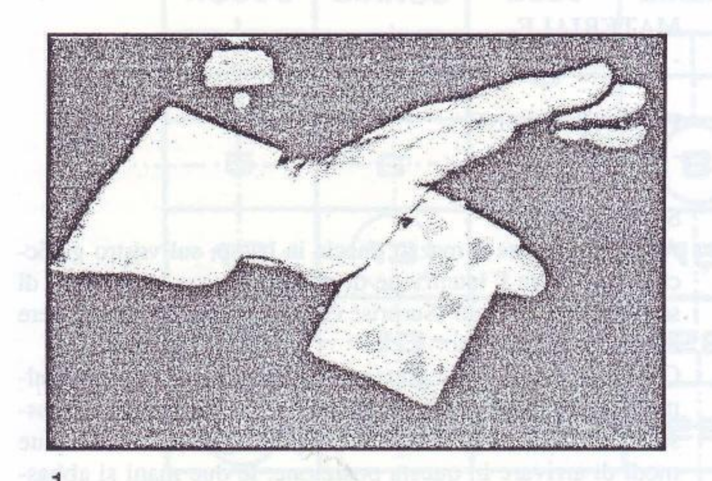
MATERIALE
- Un mazzo di 52 carte.

PREPARAZIONE
- Nessuna.

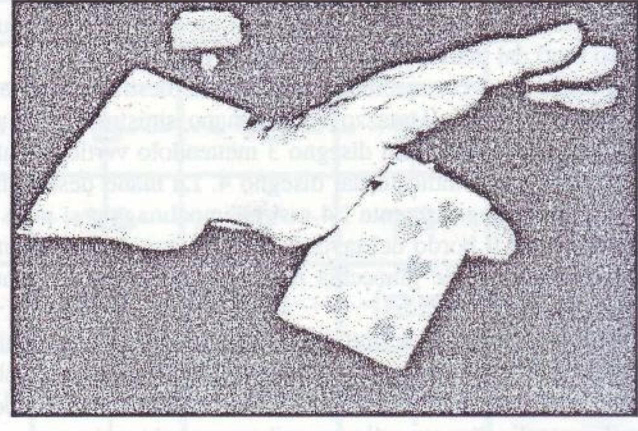
SPIEGAZIONE
All' inizio terrete il mazzo, faccia in basso, sul vostro ginocchio e se avete l' intenzione di proseguire con lo scenario di sorpresa in 3 secondi (Surprise en 3 secondes) dovete mettere i 4 assi sopra il mazzo.
Quando siete pronti segretamente prendete il mazzo impalmandolo nella mano destra alla TENKAI (la foto 1 è, grosso modo, una vista del citato impalmaggio). Ci sono due modi di arrivare in questa posizione: le due mani si abbassano sotto il tavolo, il mazzo è messo all'impalmaggio TENKAI e di seguito le mani rimontano nella posizione mostrata nella foto 2. Noterete che la mano appare vuota perchè le carte sono sostenute in basso dalla fine del tavolo e la mano destra è apparentemente sul tavolo e pronta a ricevere il mazzo all'impalmaggio TENKAI (foto 3).
Pertanto siete arrivati sulla posizione mostrata nella foto 2.
Fate, per un istante, una pausa e strisciate le mani lungo il bordo del tavolo come se doveste aggiustare il vostro tappeto di close-up. Notate che il mazzo è nascosto e le mani appaiono totalmente vuote.
Ora incrociate le mani, la sinistra passa sopra la destra come nella foto 4. Quando le mani si scrociano ambedue in un movimento circolare la mano destra mette sul tavolo, a nastro, il mazzo delle carte (Foto 5).

NOTE
Vi ci vorrà un certo tempo per imparare il movimento di passare dall'impalmaggio TENKAI a mettere le carte a nastro sul tavolo. Ma vedrete anche che se il nastro non apparirà perfetto, l'impatto sarà formidabile.
La differenza fra il metodo proposto da STERANKO e questa mia versione è precisamente il ricorso all'impalmaggio TENKAI e a tutti gli altri suoi vantaggi.
Immediatamente avanti la apparizione io utilizzo le mie mani per aggiustare la posizione del mio tappetino di close-up. Questo offre agli spettatori l'impressione che le mani siano vuote.
Abitualmente io dico: "Attenzione, sorvegliate!", qualche istante avanti l'apparizione per non far perdere a molti l'impatto magico e la conseguente sorpresa. Questa apparizione è molto visuale, magica, teatrale.
Molto spesso gli stessi prestigiatori mi domandavano come sia riuscito a sortire il mazzo di carte dalla manica (!?).
Da più di 10 anni inizio il mio spettacolo "Concerto di Close-up per due mani" con questa formidabile apparizione e posso assicurarvi che è vincente.

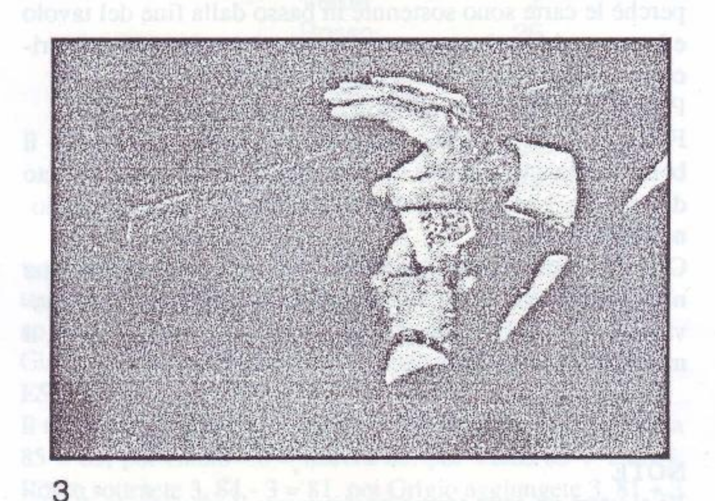
CARTOMAGIA



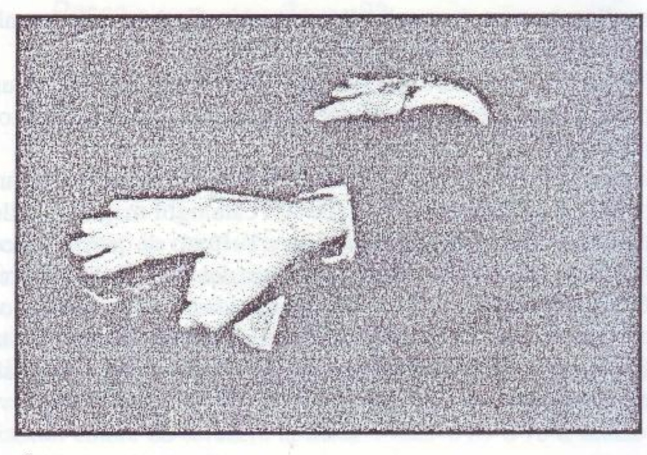
1



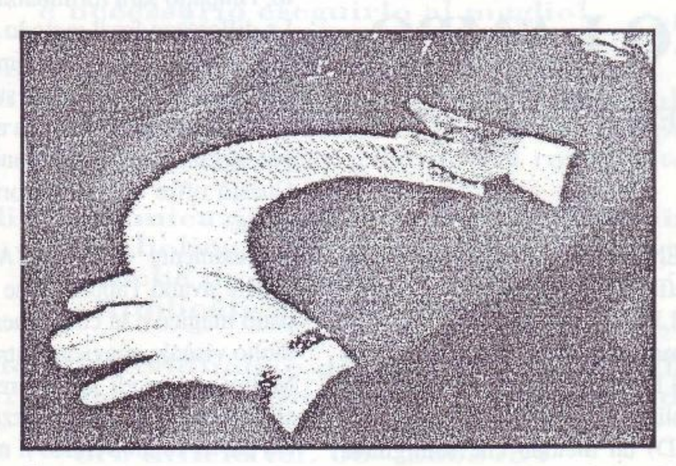
2



3



4



5

WALL STREET, LE MONETE FOLLI

SHIGEO FUTAGAWA

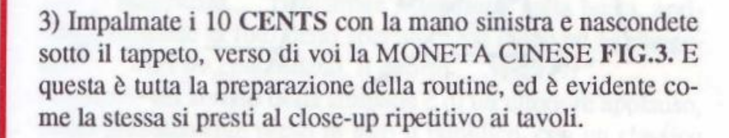
1) Tutto ciò che vi serve è:
*** 10 cents di Hong Kong o equivalente.**
***) un mezzo dollars**
***) un dollaro d'argento**
***) una moneta doppia faccia rame/argento**
***) una grande moneta cinese**
***) un piccolo portamonete che resterà aperto**
***) un tappetino da close-up,** particolarmente adatto il modello noto con il nome di APOLLO, che sono comunque i migliori sul mercato.
FIG. 1.



1

2) Nel portamonete si trovano il MEZZO DOLLARO, ed al di sopra di questo, sovrapponendosi: il DOLLARO D'ARGENTO e la MONETA RAME/ARGENTO, con quest'ultimo lato verso l'alto **FIG.2**. Chiudete il portamonete e poggiatelo sul tavolo.

2



3) Impalmate i 10 **CENTS** con la mano sinistra e nascondete sotto il tappeto, verso di voi la MONETA CINESE **FIG.3**. E questa è tutta la preparazione della routine, ed è evidente come la stessa si presti al close-up ripetitivo ai tavoli.

3

4) Prendete il portamonete con la mano sinistra, apritelo con la destra, poggiatelo sul tavolo, con l'apertura verso di voi **FIG.4**, ed aggiungete "...ho qui diverse monete da *mezzo dollaro*".



4

CLOSE-UP

5) La mano destra prende la moneta RAME/ARGENTO e la porta alla sinistra - fingendo di deporla in questa mano -, attenzione a non mostrare il cent impalmato, FIG 5.



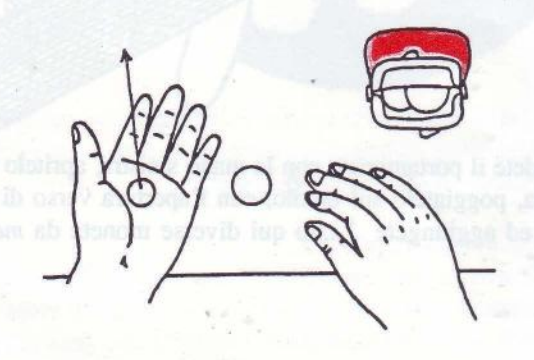
6) Chiudete la mano sinistra, mentre la destra si dirige verso il portamonete per prendere la seconda moneta. FIG. 6



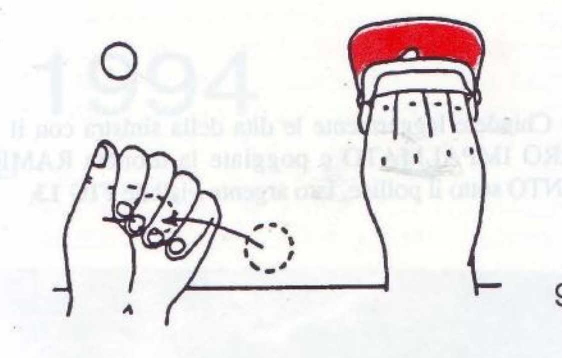
7) Spingete, con il pollice destro la moneta sul fondo del potamonete. Quando è sulla punta delle dita, come se fosse il secondo mezzo dollaro FIG. 7. Fate un passo magico, con questa moneta sulla mano sinistra.



8) Poggiate sul tavolo la moneta RAME/ARGENTO, con questo lato in alto. Aprite la mano sinistra e mostrate come il primo mezzo dollaro si sia trasformato in UN CENT, che deporrete sull'angolo superiore sinistro del tappeto FIG 8



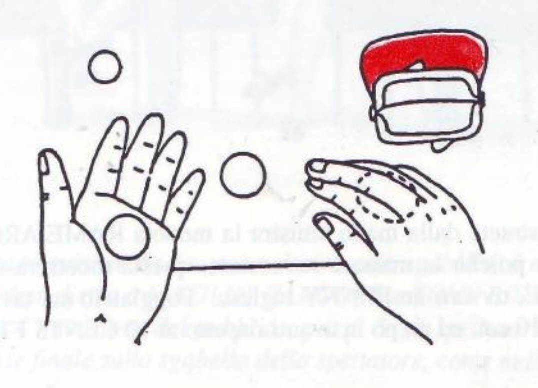
9) La mano destra prende la moneta RAME/ARGENTO e la mette nella mano sinistra che si chiude. La mano destra va al portamonete , ed impalma, sulle dita, il DOLLARO D'ARGENTO, mentre prende e mostra il MEZZO DOLLARO rimasto **FIG 9**



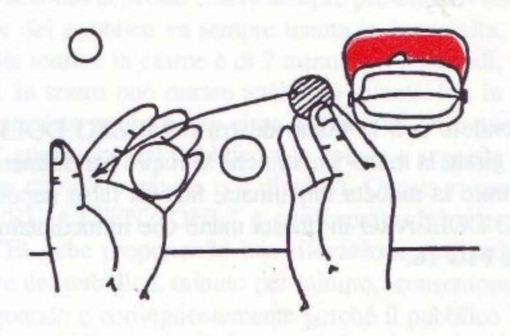
10) Estraete il MEZZO DOLLARO, mostratelo come fosse il terzo e poggiatelo sul tavolo **FIG. 10.**



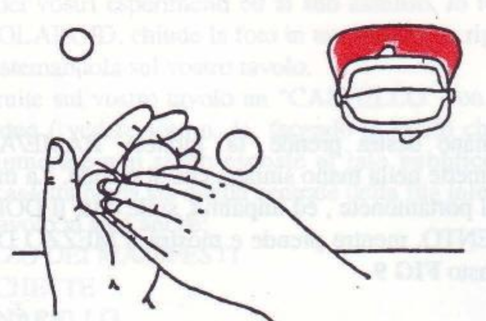
11) Aprite la mano sinistra mostrando la moneta RAME/ARGENTO - lato argento - e sorprendetevi per la mancata trasformazione; poi affermate che questa non è avvenuta a causa del mancato gesto magico **FIG 11.**



12) Prendete con la mano destra, dalla sinistra la moneta RAME/ARGENTO e contemporaneamente scaricate nella sinistra, segretamente, il MEZZO DOLLARO, che passa,praticamente dall'impalmaggio delle dita dalla mano destra alla sinistra, mostrate con la destra il RAME/ARGENTO, come se fosse MEZZO DOLIARO. **FIG 12.**

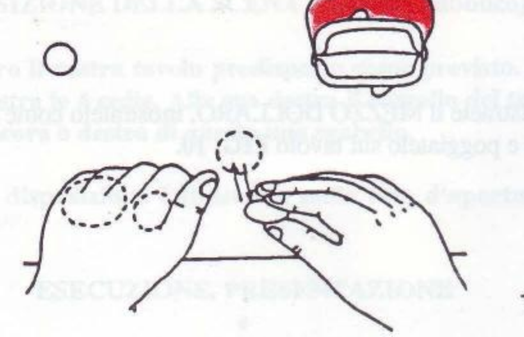


13) Chiudete leggermente le dita della sinistra con il DOLLARO IMPALMATO e poggiate la moneta RAME/ARGENTO sotto il pollice, lato argento visibile FIG 13



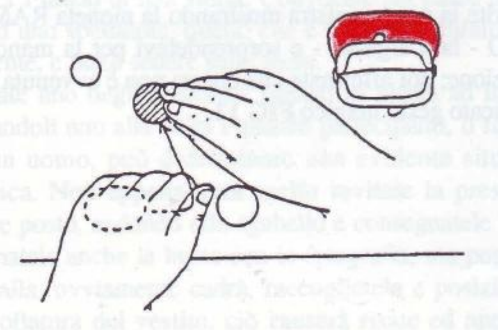
13

14) Girate la mano sinistra, palma in basso. Prendete il MEZZO DOLLARO che è sul tavolo e fate il gesto magico, poi ripoggiatelo sul tavolo. FIG. 14.



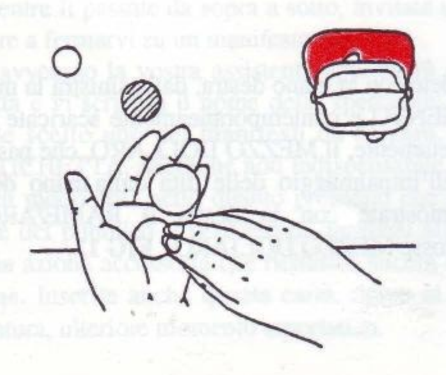
14

15) Estraete dalla mano sinistra la moneta RAME/ARGENTO, e poichè la mano è rovesciata, questa mostrerà il lato RAME, ovvero un PENNY inglese. Poggiatelo sul tavolo, a circa 10 cm, ed un pò in avanti rispetto ai 10 CENTS FIG.15



15

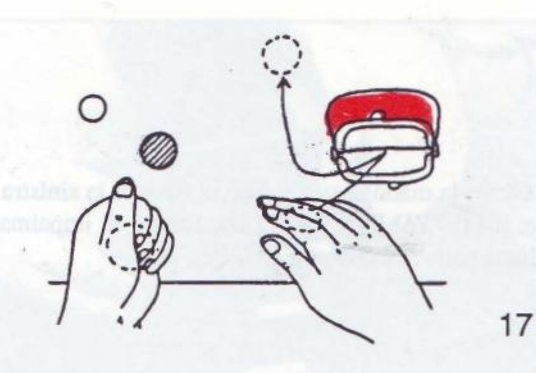
16) Prendete con la mano destra il MEZZO DOLLARO, mentre girate la mano sinistra che si riapre parzialmente senza mostrare la moneta impalmata, fate un falso deposito del MEZZO DOLLARO in questa mano che immediatamente si richiude FIG 16.



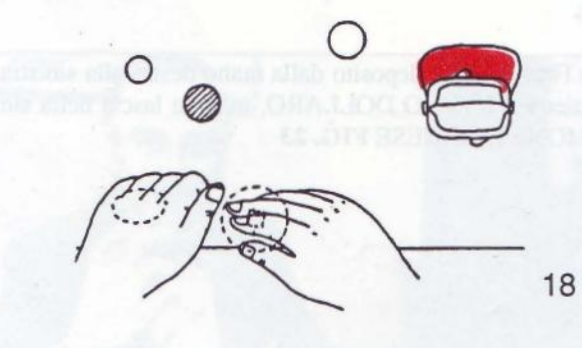
16

CLOSE-UP

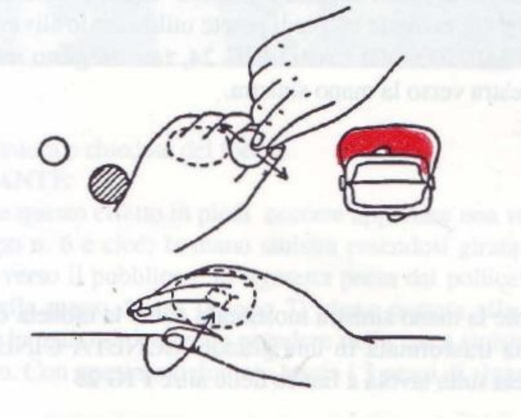
17) La mano destra, che ha il MEZZO DOLIARO all'impalmaggio delle dita, finge di estrarlo dal portamonete e lo conta come quarto, consegnandolo allo spettatore **FIG 17.**


17

18) Poggiate la mano destra sul tavolo, nel posto dove è nascosta la grande moneta giapponese; Avvicinate la mano sinistra verso lo spettatore che ha il MEZZO DOLLARO **FIG. 18**.


18

19) Invitate lo spettatore a fare un gesto magico sulla mano sinistra e mentre tutta l'attenzione è su questa azione; la mano destra impalma la moneta cinese **FIG 19.**


19

20) Aprite la mano sinistra mostrando il DOLLARO D'ARGENTO,e prendetelo con la mano destra **FIG 20.**


20

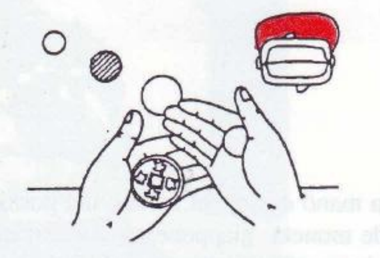
21) Riprendete con la mano sinistra il MEZZO DOLLARO dallo spettatore, a questo punto le due monete sono tenute dalle due mani come illustrato in figura, poi la destra lascia il DOLLARO a circa dieci centimetri dal CENTS **FIG 21**


21



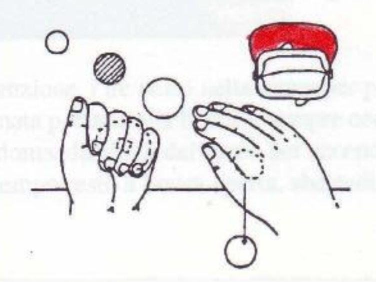
22

22) Girate la mano destra palmo in basso e la sinistra vi inserisce, il MEZZO DOLLARO che finisce in impalmaggio all'italiana nella mano destra **FIG 22.**



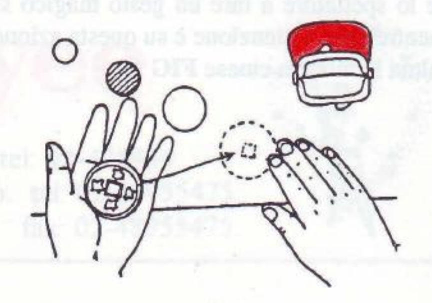
23

23) Fate un falso deposito dalla mano destra alla sinistra che trattiene il MEZZO DOLLARO, ma che lascia nella sinistra la MONETA CINESE **FIG. 23**



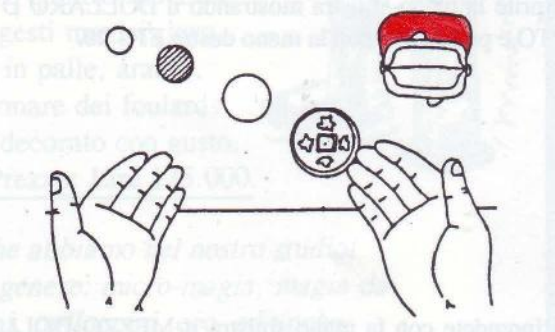
24

24) Chiudete la mano sinistra e lasciate cadere, dalla destra, in lapping (se lavorate in piedi potete utilizzare lo sliving o il topit) il MEZZO DOLLARO **FIG 24,** fate un gesto magico con la destra verso la mano sinistra.



25

25) Aprite la mano sinistra mostrando come la moneta che vi era si sia trasformata in una grande MONETA CINESE e poggiatela sulla tavola a fianco delle altre **FIG 25**



26

26) In sostanza le quattro monete che erano all'inizio 4 MEZZI DOLLARI si sono trasformati, magicamente, in quattro diverse monete per valore e dimensione **FIG. 26.**

N.d.R.: Se imposterete la presentazione ed il testo sugli scambi monetari internazionali, sul controvalore dollaro yen etc... avrete una routine non soltanto magicamente efficace ma anche up to date rispetto alle attuali notizie finanziare dei giornali, tanto per fare un esempio, cominciate a chiamare il portamonete: *" la borsa di Wall Street..!"*
(Per concessione della Rivista ARCANE)

DALLA REDAZIONE



ERRATA CORRIGE

Nel Nr. 2/94 di QUI MAGIA, a pag. 27, nella rubrica IL NUOVO CONCORSO, l'effetto "LA CARTA ALLA DATA DI NASCITA" è stato erroneamente attribuito a V. PANCIERA, mentre l'AUTORE è ALESSANDRO SUBRIZI, ce ne scusiamo con lui e con tutti i lettori.

RICEVIAMO e PUBBLICHIAMO:

LETTERA APERTA A TUTTI GLI APPASSIONATI DI PRESTIGIAZIONE

Etica e morale sono in magia argomenti futili, lontani dalla doppia presa e ancor più dagli apparati di illusione. Molti preferiscono non considerarli, facendo il proprio interesse senza scendere troppo nei dettagli. Ma la misura è colma e sulle riviste magiche appaiono spesso lamentele e moniti. Si è cercato di spiegare che non si deve copiare, ma si è approfondito poco il perché non si deve copiare.
Anzitutto copiare è contro i propri interessi prima di essere contrario a principi di correttezza: COPIARE NON E' UTILE ALLA PROPRIA CARRIERA. Vale per i costruttori come per gli artisti o chiunque altro. Svilisce l'immagine e atrofizza uno degli elementi più importanti in una attività artistica: la fantasia personale. In più oggi con i sistemi di comunicazione quali video, fax, pubblicazioni, gli agenti o organizzatori e i colleghi sono più che mai competenti a riconoscere il vero dal falso e, pertanto, a distinguere e giudicare. Ai loro occhi dunque è come autodichiarare di essere mediocri. Mediocre costruttore. Mediocre artista. Che fare dunque? Ci sono diverse strade da percorrere e qui ne indicherò tre. A seconda del proprio mercato e aspirazione ognuno sceglierà.

1) Ritengo che l'utilizzo di effetti-novità sia esigenza del mercato dei professionisti.
Essi hanno la necessità di rinnovare velocemente il proprio repertorio, per motivi legati alla propria immagine, richieste di agenti e organizzatori, promozione, ripetute esibizioni sulla stessa scena o con lo stesso pubblico e altro ancora. Se siete costruttori o professionisti e avete le suddette necessità e pertanto dovete presentare effetti sempre nuovi, nell'interesse verso la propria carriera e clienti è doveroso non avere a che fare con materiale copiato. Non vedo invece necessità da parte di non-professionisti nell'acquistare l'ultimo effetto, a parte fattori legati alla psiche umana e alla soddisfazione del proprio "ego" o da ragioni di collezionismo. Desiderare qualcosa è un male, ma nessuno comprerebbe mai una Ferrari o un videoregistratore falsi senza poi sentirsi uno sciocco. (Si viaggia anche con un'altra auto se la "Ferrari" non è adatta e si presta attenzione a dove si acquista il videoregistratore). Non illudetevi di essere illusionisti all'avanguardia perché avete una copia dell'"Origami box".
ATTENZIONE , non cadete in questa trappola! Vi garantisco che professionisti che si esibiscono tutte le sere, da anni, ancora cercano di migliorare, perché la consapevolezza del proprio limite aiuta a rendersi migliori.

2) La vecchia e sempre attuale massima che non è l'effetto a fare lo spettacolo ma l'artista con la presentazione, che di esso ne sa dare, dovrebbe convincere costruttori e artisti a riconsiderare gli effetti di "pubblico dominio", ossia quelli ereditati dai compianti colleghi del passato , o quelli nuovi divulgati o pubblicati e messi a disposizione dei prestigiatori. Un solo avvertimento ai costruttori: la pubblicazione di un effetto nuovo normalmente comporta la libera autorizzazione all'esecuzione ad inserire l'effetto nel proprio repertorio, ma in caso di commercializzazione andranno discussi con l'inventore e concordati i suoi diritti. Elaborando invece con la propria fantasia effetti classici, arricchendone il design, la finezza o spettacolarità della lavorazione artigianale, oppure aggiungendo delle preziosità tecniche atte a migliorarne l'effetto, si potranno avere creazioni nuove e originali, che potranno essere commercializzate o presentate in esclusiva, arricchendo il proprio mercato.

3) Inventando nuovi concetti porta i vantaggi di cui sopra adun grado ancra più alto. Inoltre questo è un mercato tutto da costruire in Europa e con sbocchi oltreoceano.
La paradossale situazione è che artisti creativi possono contare solo su pochi affidabili costruttori (chi copia si scredita), spesso distanti migliaia di chilometri mentre gli altri cercano la facile vita della copia, che esiste perché c'è chi la compra.
E' un circolo vizioso senza idee né ricerca, che non elevano la nostra categoria.
Bisogna rendersi conto che questa situazione danneggia la nostra categoria e occorre quindi lo sforzo di tutti. Un mercato molto più grande del nostro ha fatto sapere che "La pirateria uccide il cinema"; fermiamoci, prima che uccida la Magia, se la amiamo come dichiariamo.

ERIX LOGAN

P.S.: Ho ritenuto doveroso lanciare un appello, spero che gli altri colleghi si aggiungano. Questo non vuole essere una predica dal pulpito ma un'analisi per migliorarsi . Molti concetti riguardo a ciò sono già apparsi sulle pagine di Genii, Linking Ring, Magic e Qui Magia a firma di prominenti colleghi. Il problema è molto attuale.

DALLA REDAZIONE

L'espressione "pubblico dominio" è qui usata ad indicare effetti correttamente utilizzabili in base alla comune opinione diffusa nel nostro ambiente e non ai termini di legge stabiliti per la decadenza dei diritti d'autore e d'invenzione.

ANCORA SULL'E.M.BA.

Citato nella lettera del Presidente dell'E.M.B.A., Dottor DOMENICO DANTE, anche Presidente del CLUB MAGICO ITALIANO di BOLOGNA, da noi pubblicata nel numero scorso, il Signor ALESSANDRO SUBRIZI, ci chiede di pubblicare la seguente chiarificazione; cui, ben volentieri diamo spazio:

Roma 26 giugno 1994

Spettabile Redazione di QUI MAGIA, con la presente intendo fare delle precisazioni in risposta alla lettere della EUROPEAN MAGIC BUSINESS ASSOCLATION, datata 26 febbraio 1994 e pubblicata sul numero 2 della suddetta rivista, dal momento che vengo coinvolto in prima persona.
Vorrei far notare che, lungi dall'essere un pirata di oggetti coperti da Copyright al massimo posso essere definite un incauto acquirente di tali opere. Infatti l'ORIGAMI BOX in questione è stata acquistato dal sottoscritto al prezzo di Lit. 600.000.=, (lo stesso al quale è stata posta in vendita nel citato annuncio, quindi senza scopo di lucro) dall'amico MASSIMO PIRRONE che aveva provveduto a commissionarla al Signor PAOLO ABOZZI, costruttore materiale della stessa. Inoltre data la scarsa informazione in merito, la citata ORIGAMI è stata da me acquistata diversi mesi or sono in buona fede quando ancora non si era sentito parlare di Copyright nel mondo magico e quando regolarmente alla riunione nazionale di Bologna trovavo sui banchi della Fiera Magica copie di attrezzi magici, tra i quali anche la ORIGAMI BOX. Vorrei inoltre precisare che sto trasformando l'attrezzo in questione in un effetto diverso per evitare ulteriori polemiche in merito.
Con la preghiera di pubblicare la presente su QUI MAGIA, colgo loccasione per rivolgervi un caloroso e magico saluto.

ALEX, Alessandro SUBRIZI

N.d.r: Non abbiamo mai dubitato della buona fede del Signor SUBRIZI, che conosciamo personalmente ed apprezziamo, non solo per la capacita esecutiva e la creatività, ma sopratutto per la correttezza e la educazione; e quindi non possiamo che dargli atto della Sua buona fede.
Ma per lui e per tutti gli altri non possiamo che ribadire che le cautele da osservare, al momento di un acquisto, sopratutto se trattasi di un effetto importante e fortemente pubblicizzato, sono le seguenti:
1) Affidarsi ad una Casa Magica di comprovata serietà commerciale, e non è detto che tutte quelle che espongono alle varie manifestazioni tali siano.
2) Richiedere al venditore i seguenti documenti:
a) istruzioni in lingua originate, accompagnate da adeguata traduzione in lingua italiana.
b) certificato di agibilità che confermi la possibilità di utilizzare l'oggetto acquistato in spettacoli pubblici.
c) regolare fattura, che tra l'altro, per i semi ed i professionisti potrà essere defalcata nella denuncia dei redditi.
Come considerazioni generali non possiamo che ribadire, si evince chiaramente dalla lettera di SUBRIZI, che la presenza dei "pirati della fiera" nelle manifestazioni dei vari Circoli magici, sia causa di confusione e di turbativa del mercato e dei suoi utenti.
Seguitiamo quindi a sostenere che i circoli che seguitano a consentire queste presenze non possono che essere considerate "complici" di tali scorretti operatori del settore.

AVELLINO

Per la serie che non si può mai stare tranquilli alle osservazioni a lui fatte su queste pagine STEPHAN risponde con la lettera che segue. Invitiamo i citati a dibattere direttamente, l'indirizzo è: STEFANO PASCALE - Via Ferriera 33 - 83100 AVELLINO.
La STEPHAN's F.T.R Move è una mossa che utilizzo ormai da anni e ho deciso di pubblicarla solo dopo essermi accertato che fosse realmente originale. Mi fa piacere che molti amici abbiano letto con interesse il mio articolo.
L'amico GIUSEPPE DE VINCENTI sostiene che la mia mossa rassomiglia un po' troppo alla "Paddle Move" di FRANCIS CARLYLE, successivamente aggiornata da MAX MAVEN nel libro "Focus". Mi spiace per DE VINCENTI, ma entrambe le mosse, sia quella di CARLYLE che quella di MAVEN differiscono in tali punti, da far comprendere non solo all 'inesperto, ma persino al profano che quello che dico è vero. Non capisco perché debba esserci sempre qualcuno che si opponga al fatto che, nonostante prima di noi vi siano stati dei grandi cervelli nella cartomagia e nella prestigiazione in generale, qualcosa di nuovo, ogni tanto possa nascere.
Non tento nemmeno di descrivere le differenze tra le mosse citate da VINCENT e la mia perché sarebbe come descrivere tre mosse completamente differenti che tra l'altro, hanno come scopo, un diverso risultato finale. Chi possiede il libro di GOLDESTEIN e il numero 5/93 di QUI MAGIA sul quale è descritta la mia tecnica, constaterà quanto ho detto. Ho mostrato questa tecnica a BERNARD BILIS durante il congresso di Saint Vincent, si è complimentato con me, il suo commento: "génial".
Poi spunta fuori il 'famosissimo" Medor Draval (chi è), definendo la mia tecnica vecchia di almeno trent'anni; ce lo dimostri e sarò pronto a dire che ho "reinventato una mossa". Le illustrazioni utilizzano come base quelle di KAUFMAN ma sono state modificate con il computer espressamente per il mio articolo.
Per ora la F: T.R Move è mia ed anche vostra perché tra le mani avrete una tecnica nuova e non vecchia di almeno cinquemila anni

STEPHAN

DALLA REDAZIONE

ZAPPING

Anche la passata edizione televisiva che ha seguitato a rilanciare lo spettacolo magico in Italia ha avuto molti protagonisti e quindi abbiamo visto, tra gennaio e maggio, i seguenti personaggi: TONY BINARELLI, personaggio del cast fisso di BUONA DOMENICA di CANALE 5, e sempre in questa trasmissione nella rubrica LA SFIDA delle ATTRAZIONI, molti gli illusionisti e quindi il ritorno di MARTIN e di EUGENIO DELL'ANNO e le due volte di CLERICO ormai convertitosi alle grandi illusioni all' americana. Last but not list FIJKAI e KIMIKA dal Giappone con il loro numero degli ombrelli che hanno riscosso uno straordinario successo, basti pensare che è stato l' unico numero magico che ha vinto questa gara, meditate gente...meditate !

RAI UNO in DOMENICA IN per contrastare il successo della magia a BUONA DOMENICA si è invece appoggiata ai poteri ipnotici di JUKAS CASELLA che riscuote, bisogna dargliene atto, un notevole successo di pubblico.

Su TELEMONTECARLO invece, a bordo del TAPPETO VOLANTE, la trasmissione di LUCIANO RISPOLI, abbiamo visto SILVAN con due premonizioni, RAPTUS, sempre gradevole, ma indeciso se dichiarare o meno i suoi poteri, TONY BINARELLI con un paio di effetti della sua nuova conferenza.

MARTIN, come già nella passata edizione, è tornato tra i protagonisti della trasmissione IL GIOCO DELL'OCA di RAI DUE, condotta da GIGI SABANI, con delle prestazioni, talvolta, discontinue che suscitano le perplessità dei colleghi, come quelle espresseci in una lunga lettera da STEFANO ARDITI, che non pubblichiamo pe, la lunghezza, perché l' ha inviata anche ad altre pubblicazioni di settore, perché non abbonato alla nostra rivista.

Noi siamo pronti a dare spazio e voce a tutti, ma vorremmo sottolineare che questo spazio e questa voce si conquistano supportando concretamente le nostre attività che, come abbiamo detto e ripetuto più volte, non sono commerciali o alla ricerca di potere ma solo culturali.

TRAUME - DAS REVUE - COMEBACK

E' il titolo della Rivista in cartellone al Friedrichstadtpalast Theatre di Berlino, che si avvale anche della magia, presentata dall'italiano ERIX LOGAN. (trad: "SOGNO" - Il ritorno della Rivista). Lo spettacolo di Rivista sta infatti tornando in voga in tutta la Germania. Oltre al suddetto teatro, lo testimoniano locali a Stoccarda, Amburgo, Dresda, Francoforte; segno di un rinnovato interesse del pubblico, con la speranza che anche da noi, oltre alla sua affermazione televisiva, il varietà trovi posto anche nei nostri teatri.

La storia: Traume è il sogno di un clown, (MICHAEL PAN), che vorrebbe essere ballerino, cantante, mago, attore, acrobata e nel suo sogno incontra tutti questi personaggi.

Alla soavità della vita che la cantante REGINA PETER, il corpo di ballo del Friedrichstadtpalast rappresentano, si oppone il male in un incubo ricorrente, attraverso il canto di un "batmaniano" Joker, (FRANK FELICETTI) e le illusioni di ERIX.

Il duo italiano "MACAGGI" con un numero di "mano a mano", (plastiche figure di una acrobata in verticale sulle mani del "porteur"), completano il cast, per la regia di JURGEN NASS.

Lo spettacolo ha debuttato il 3 Dicembre con una positiva critica della stampa tedesca; le repliche sono previste sino al 3 Ottobre con qualche intermedio periodo di pausa.

Alcune note: Tutti gli artisti sono stati convocati a Berlino il 20 Novembre per le prove che si sono protratte sino al giorno del debutto.

Le illusioni presentate comprendono personali interpretazioni di alcuni nuovi effetti di cui ERIX ha ottenuto i diritti di esecuzione ed effetti ideati da lui stesso.



ERIX LOGAN, che sta riscuotendo un eccezionale successo a BERLINO.

U.S.A.

FABIAN, ormai trasferitosi in America dove sta riscuotendo, a tutti i livelli, un personalissimo successo ha registrato per JOE STEVENS, con lui nella foto, la introduzione del video MAGIC FROM ITALY, per la organizzazione di DAVIDE COSTI che ne è anche uno dei protagonisti.

Sempre COSTI ha anche partecipato al video MAGIC FROM EUROPA ed ha, con la sua casa magica ENIGMA (V.le Coni Zugna 5 20144 MILANO Tel. 02/48019871 FAX 02/48014922)

DALLA REDAZIONE



preso, per l'Italia l'esclusiva delle creazioni di FABIAN, un modo per farlo sentire sempre tra noi, adesso che sta stabilmente in America.
Sempre DAVIDE COSTI, questa volta in accoppiata vincente con VANNI BOSSI hanno partecipato ad uno dei più esclusivi congressi di solo close-up, eccone la recensione che abbiamo ricevuto direttamente dagli Stati Uniti.

24 FECHTER'S FINGER FLICKING FROLICS



VANNI BOSSI in un momento della sua esibizione a questo esclusivo congresso.

Il F.F.F.F. è ritenuto la Mecca del close-up internazionale ed è giunto quest'anno alla sua 24 edizione con un altro buon risultato per l'immagine della magia italiana: VANNI BOSSI e DAVIDE COSTI sono stati i conferenzieri invitati quest'anno da OBIE O' BRIEN a Buffalo.
Per chi ancora non conosce questa Convention va detto che fu ideata dal famoso EDDIE FECHTER e per molti anni si tenne presso il Forks Hotel a Buffalo a due passi dalle Cascate del Niagara.
Alla sua morte il titolo di Head Forker (letteralmente "capo forchetta") è passato nelle mani di OBIE che è anche l'attuale presidente internazionale dell'IBM nonché magnifico padrone di casa.
Il F.F.F.F. è uno dei due meetings al mondo al quale si può partecipare solo se invitati ed il numero di partecipanti è limitato a 125.



DAVIDE COSTI, uno degli illusionisti italiani più noti all'estero, in un momento della sua esibizione.

Immaginate di esibirvi davanti ai prestigiatori americani più in gamba che possono venirvi in mente: ecco sono tutti lì, davanti a voi.
Solo per citarvi alcuni dei nomi presenti: RICHARD KAUFMAN, LOU GALLO, RAPHAEL BENATAR, SCOTTY YORK, JOHN CARNEY, MAGIC CHRISTIAN, LENNARD GREEN, JERRY ANDRUS, BOB ELLIOT, TOM CRAVEN, JAMES LEWIS, DAN GARRET, PHIL WILLMARTH, JOHN BANNON, DARYL, ERIC DE CAMPS, GARY OUELLET, MEYR YEDID, GENE ANDERSON, JAMY JAN SWISS, ROGER KRAUSE, JIM KRENZ, ANTHONY BRAHAMS, BOB SWADLING e HERB ZARROW.
Ogni anno viene premiato un prestigiatore per l'alto contributo dato alla magia; quest'anno l'ambito riconoscimento è andato al mitico DEREK DINGLE.
Il clima molto amichevole consente di sentirsi subito a proprio agio e superati i primi comprensibili timori, di lavorare al meglio; le conferenze sono state accolte con enorme entusiasmo. La maggior parte degli amici americani conoscevano VANNI e DAVIDE solo di fama: la creatività di VANNI e la presentazione sempre molto personale di DAVIDE, la loro ricerca del dettaglio e l'originalità delle tecniche ha permesso loro di far scoprire le insospettate risorse della magia italiana.



Grandi incontri a questo congresso dedicato eslusivamente al close-up, da sinistra a destra DAVIDE COSTI,DAN GARRET, PHILIPH WILLMARTH e VANNI BOSSI.



UNO STRAORDINARIO ACCESSORIO, DALL'ASPETTO INNOCENTE CHE TI CONSENTIRA', TRA GLI ALTRI, IL SEGUENTE EFFETTO:

La Vostra assistente, che ha facoltà medianiche, almeno così direte al pubblico, sarà isolata in una altra stanza. Uno spettatore sceglierà un libro qualsiasi dalla propria biblioteca, e da questo una sola parola, un qualsiasi spettatore porterà alla MEDIUM, una penna ed un foglio di carta, dopo qualche istante la MEDIUM entrerà nella stanza e consegnerà allo spettatore il foglio, sul quale sarà scritta proprio LA PAROLA da lui LIBERAMENTE scelta da un SUO LIBRO.

NESSUNA COMUNICAZIONE TRA VOI E LA MEDIUM

NESSUN CODICE DA IMPARARE A MEMORIA

NESSUNA APPARECCHIATURA RADIO TRASMITTENTE

SOLO 24 ESEMPLARI

WOW!

*Richiedilo subito, mediante VAGLIA POSTALE, al prezzo speciale di **Lit.150.000.**comprensivo delle spese di spedizione, a*

PLAYMAGIC s.r.l.
Via Giuseppe Valmarana 40
00139 ROMA

distribuito anche daLA PORTA MAGICA - Via Dessiè 2 -00199 ROMA

Un effetto firmato TONY BINARELLI

DALLA REDAZIONE

Così come aveva già fatto intravvedere due anni fa ALDO COLOMBINI, VANNI e DAVIDE hanno confermato che in Italia esiste una vena creativa e di pensiero che merita di essere divulgata oltre oceano, essendo questa già molto conosciuta in Europa.
Alla fine della manifestazione entrambi sono stati insigniti da OBIE O' BRIEN del "BACHELOR IN THE ART OF MAGIC" con la seguente motivazione: "per il contributo dato allo sviluppo dell'arte magica "... e scusate se è poco.
La strada è ormai aperta e auguriamoci che presto altri nostri artisti possano meritarsi l'onore di presentare in questa occasione le loro conferenze.



Ancora una foto che suggella il successo dei nostri DAVIDE COSTI e VANNI BOSSI, nella foto ai lati OBIE O' BRIEN (Presidente Internazionale dell'I.B.M.) e BOB ELLIOT.

FRANCIA

Sulla rivista magica francese "Revue de la Prestidigitation" n.461 del mese di Aprile 1994 (pag. 29), vengono riportate nell' articolo "Dernières nouvelles" -ultime notizie- due novità che interessano due italiani: TONY BINARELLI e FERNANDO RICCARDI. Ve le riproponiamo traducendole letteralmente. "Sono stati pubblicati in Italia: TALK SHOW MAGICO di Tony Binarelli direttore editoriale della rivista QUI MAGIA al quale recentemente è stato attribuito il premio TENKAI 1993;
16 effetti che sono stati recentemente presentati alla televisione italiana di CANALE 5 compongono questa superba opera di 75 pagine la cui tiratura é stata limitata a 500 esemplari numerati e firmati dall'Autore.
Divisa in quattro parti, TONY BINARELLI, descrive e spiega nella prima parte delle tecniche per "costruire un numero, una ruotine" in un capitolo intitolato "A la Geller" (titolo in francese), della cartomagia che resta "come Lui stesso dice" la sua prima passione.
Dimensioni cm 21 x 29.7, l' opera è reperibile presso l' autore al prezzo di Fr. Frs.250 -spese postali comprese-.
Di FERNANDO RICCARDI invece OMBRE CINESI; RICCARDI è il redattore capo della rivista QUI MAGIA.
Bellissima opera ugualmente (numero uno) sulle OMBRE CINESI di 62 pagine. Dopo una piccola storia, piu di 40 figurazioni, con o senza accessori, tra le quali ritroviamo le figure classiche del lupo, del gatto, della lepre, dell' elefante ...ma anche qualche scenetta divertente come l'ubriacone, il cuoco che fa delle frittelle, un trombettiere... ed una bibliografia particolarmente utile ai collezionisti.

ROMA

Per le iniziative culturali dell' I.B.M. ITALIA l'avvenimento



ROMA: Il Prof. GIAMPAOLO ZELLI, V. Presidente Territoriale per l'Italia dell'I.B.M., consegna a VITO LUPO il prestigioso riconoscimento di questa associazione internazionale.

dell' anno è stata la tournée italiana dell' Artista italo americano VITO LUPO, che mancava dall' Italia dal Congresso di Stresa del 1986.
Fortissimo l' interesse e la soddisfazione dei moltissimi che sono riusciti a vederlo in una delle sue tappe, che sono state



Il folto gruppo degli amici siciliani che hanno partecipato alla conferenza di VITO LUPO, organizzata a PALERMO da ROBERTO LO NIGRO.

PALERMO, per la collaborazione di ROBERTO LO NIGRO, TARANTO per la organizzazione di CARMELO CONDORELLI, a ROMA con FRANCESCO DURANTI e REMO PANNAIN, nuova piazza per i nostri tours è stata invece LIVORNO per la collaborazione di RICCARDO TACCIA, a BOLOGNA alla manifestazione TROFEO ALBERTO SITTA di GIANNI LORIA, a PADOVA al CADILLAC

CLUB di FRANCO BORGO, ed a MILANO per la collaborazione congiunta del CLAM di OTTORINO BAI e del RING 223 di ALESSANDRO SIOLI.
Molti amici dell'ABRUZZO e della CAMPANIA si sono lamentati perché il tour non ha toccato anche le loro regioni; purtroppo dobbiamo, ancora una volta sottolineare, che noi non possiamo imporre niente a nessuno, perché non è nostro costume farlo, ci limitiamo ad offrire A TUTTE LE STRUTTURE LOCALI le nostre iniziative, ma se i responsabili di zona con scuse risibili per supportare una inutilmente ridicola concorrenza di altre organizzazioni nazionali rifiutano le nòstre iniziative non possiamo che limitarci a prendere atto del fatto, augurandoci che in un futuro non lontano gli appassionati sappiano scegliere e quindi decidere da che parte stare.
Sempre a ROMA si è conclusa la tournée europea di DEVIL, che organizzata per l'ITALIA da FERNANDO RICCARDI ha toccato numerose città, questo nostro simpatico e piacevole collega ed amico ci ha ancora una volta sorpreso con le sue ingegnose e gradevoli creazioni.

REGGIO EMILIA.



Tutto sorrisi e dolci questo finale della 106ª Riunione del C.M.I. di BOLOGNA; da sinistra a destra SILVAN, ROMEO GARATTI, DOMENICO DANTE con figlia, TONY BINARELLI, VALENTIN, l'amaro arriva dopo, ma serve per digerire.

Il 15, 16 e 17 Aprile 1994 si è svolta a REGGIO EMILIA, la 106a riunione del Club Magico Italiano. Un tempo uggioso per la pioggia, che continuamente ha voluto accompagnare i congressisti, ha fornito il punto sfavorevole della manifestazione.
Ma la diligenza e la capacità del Rag. GARATTI ha notevolmente attenuato la negatività offerta dal tempo, offrendo ai convenuti una riunione che possiamo definire, senza dubbio di essere smentiti, la migliore di quelle effettuate dal C.M.I. fuori Bologna.
Diversi i punti a favore di questa personale affermazione ma uno si è evidenziato: per la prima volta in assoluto i congressisti hanno potuto assistere seduti e tranquilli al Galà' di Close-up.
Onestamente sottolineo l'importanza di questo elemento con l'augurio che anche nelle prossime riunioni, superando il giudizio di merito degli artisti, si voglia tener conto di questa primaria necessità, diritto del congressista.
Mi si consenta ora, di superare i pareri sui singoli conferenzieri, sugli artisti di Close-up e sulle fiere magiche sulle quali, spazio permettendo, tornerò singolarmente sui prossimi numeri andando subito a parlare del Galà Magico con il quale il C.M.I. ha evidenziato due primati: quello della durata dell'intero spettacolo (oltre 3 ore) e quello della durata della partecipazione di un singolo artista, SILVAN, che per un'ora e cinquanta minuti ha presentato consecutivamente uno show nel quale ha inserito più categorie della prestigiazione: manipolazione, magia generale, mentalismo, le grandi illusioni.
Notevoli anche i numeri del secondo tempo, interpretati da FRANKLIN (Germania), MARCANTOINE (Francia), FUKAI E KIMIKA (Giappone), V. VOITKO (U.R.S.S.), ed in chiusura il superbo ARTURO BRACHETTI. A tutti gli Artisti, più volte chiamati alla ribalta, i congressisti hanno conferito meritati e prolungati applausi e consensi.
Quindi un intero Galà applauditissimo e tutto da vedere presentato nella seconda parte dall'istrionico TONY BINARELLI che compostamente e argutamente ha condotto in porto lo spettacolo-maratona alternandolo con alcuni suoi numeri di repertorio. La consueta stretta di mano fra Amici, lo scambio di notizie e l'augurio di incontrarci alla prossima riunione ha concluso per me questa 106 a riunione del C.M.I. che indiscutibilmente è apparsa migliorata nei confronti delle altre edizioni fuori sede e avviata ad ottenere quel successo che tutti i sostenitori della magia auspicano.

F. RICCARDI
Socio Onorario C.M.I.

MILANO



In passerella finale del prestigioso galà che ha concluso il PREMIO BATTIGELLI, tutti gli artisti hanno ringraziato il Presidente del CLAM, OTTORINO BAI, pre la signorile ospitalità.

PREMIO BATTIGELLI

Nonostante domenica 27 marzo fosse una giornata elettorale, c'è stata una gran bella affluenza per assistere al XX- Premio BATTIGELLI.
Organizzato dal CLAM di Milano, l'incontro si è tenuto nei locali del Grand Hotel Brun e ha potuto contare sull'interven-

to di un folto numero di appassionati della Magia, giunti da varie parti d'Italia, quasi volessero smentire le previsioni circa un "federalismo" esteso anche al campo magico.
Gli scambi di opinioni e di giochi tra i vari partecipanti alla manifestazione sono stati infatti piuttosto frenetici per tutto il corso della giornata, così come anche le visite agli stands delle case magiche hanno destato un enorme interesse di pubblico.
Come sempre, infatti SITTA MAGIC SILK, PATRICK PAGE, LA PORTA MAGICA, SHAUN YEE, PROGETTO MAGIA, VICTOR BALLI e ARSENE LUPIN hanno saputo offrire del materiale nuovo e di pregevole qualità. Peccato che altri dealers, pur avendo assicurato la loro partecipazione, siano stati trattenuti nelle loro sedi. Ma, certo, non si può avere tutto... a meno che non si abbia avuto il piacere di assistere alle due conferenze programmate per il pomeriggio... PATRICK PAGE e BOB NOCETI hanno infatti cercato di dare veramente il massimo! Le loro conferenze sono state apprezzatissime anche da coloro che non si dedicano alla magia comica o alla manipolazione. C'era veramente da rimanere inchiodati alla sedia per imparare mosse, varianti tecniche e sottigliezze psicologiche, frutto di anni di studi e di pratica... Tutto quanto è stato esposto con chiarezza, con dovizia di particolari e con grande simpatia. Detto in una parola, erano due conferenze che hanno sicuramente accontentato anche i palati più raffinati.
Nel tardo pomeriggio non ho potuto assistere alle esibizioni dei concorrenti al Premio BATTIGELLI vero e proprio, però ho sentito dire che è stato presentato con molta verve e misura del simpatico GIANNI LORIA e scandito dagli interventi di alcuni presidenti (DOMENICO DANTE, VICTOR BALLI, RIZZO, CESTARI, SIOLI, FAGGI e GERALD MAINARD per il Club Magico di Nizza).
E arriviamo così al galà serale, atteso da ben 400 persone (sicuramente più del previsto, a giudicare dai posti in piedi) e iniziato con una esilarante parodia magica de I VERI CUGINI DEL MAGO HOUDINI, una coppia che non finisce mai di sorprendere per le loro trovate paradossali.
E' stato poi il momento dell'unico rappresentante del CLAM, e così abbiamo potuto assistere a una delle (purtroppo) rare esibizioni di TONY MANTOVANI, da anni ormai considerato un vero maestro della Magia.
BASILIO ha presentato un numero di magia comica con un testo interessante e ben studiato, mentre i due artisti francesi, THIERRY & SYLVIE, hanno sdoppiato il loro numero basato sulle grandi illusioni, sorprendendoci con i loro effetti rapidi e ben eseguiti sia durante il primo tempo dello spettacolo sia nel corso della seconda parte.
L'esibizione di BOB NOCETI è stata molto applaudita, anche perché ha dimostrato come vadano applicati praticamente tutti quei consigli che aveva elargito nel corso della sua conferenza.
Di PATRICK PAGE, del suo humour tipicamente anglosassone, del suo modo di stare in scena e di catturare il pubblico è ormai stato scritto tutto e posso soltanto aggiungere che non vedo l'ora di rivederlo al più presto: bravissimo!
Anche ARSENE LUPIN è uno di quei personaggi che è riuscito a incantare le platee di tutta Europa, e il suo applauditissimo numero di manipolazione ha sicuramente concluso in maniera degna questa 20° edizione del Premio BATTIGELLI.
Oltre alla bravura degli artisti e all'impegno degli organizzatori, il merito per la riuscita di una serata così impegnativa va anche alla persona che ha fatto da "trait d'union" tra i vari numeri, conducendo l'intero galà, con la grinta e la simpatia che tutti gli riconosciamo: TONY BINARELLI.
TONY, infatti non si è limitato a fare da presentatore, ma tra un numero e l'altro, si è esibito in svariati effetti magici, molto apprezzati dai presenti, riuscendo tra l'altro anche a creare una perfetta misdirection, in quanto ha attirato su di sè gli sguardi del pubblico mentre sul palco, privo di sipario, si susseguivano i vari cambi di scena.
In conclusione, abbiamo potuto godere una bella serata all'insegna della professionalità dell'amicizia e della Magia. Sicuramente rimarrà a lungo nel ricordo di tutti i presenti.

WOLF WALDBAUER

BOLOGNA

Grandi rinnovamenti all' intemo del C.M.I. che ha chiuso la storica sede/segreteria di Via Bertiera, che a onor del vero era in massima parte usufruita dagli aderenti al gruppo emiliano romagnolo, ma era importante perché vi erano conservate tutte le pubblicazioni, i libri, la biblioteca di ALBERTO SITTA e le annate di MAGIA MODERNA, archiviate adesso in scatoloni in un magazzino.

RAI DUE



Venerdì 11 Marzo 1994, alle ore 20,40 nella trasmissione televisiva di RAI DUE "I FATTI VOSTRI - PIAZZA ITALIA DI SERA" varietà condotto da GIANCARLO MAGALLI si è esibito il nostro socio LUCA VOLPE, un giovane emergente del quale abbiamo già avuto l'occasione di parlare positivamente.
Ha eseguito, con la valida collaborazione della sua graziosa partner, una graziosa "grande illusione".
Nella foto, da sinistra a destra: LUCA VOLPE, VERONICA RAUCCI, partner, ed un personaggio, anch'egli socio di QUI MAGIA - ENZO GARRAMONE - barman - cabarettista della simpatica trasmissione televisiva.

DALLA REDAZIONE

TORINO

Gli "AMICI DELLA MAGIA DI TORINO", stanno approntando, nella sede di loro proprietà, un nuovo museo della Immagine e della Grafica Magica.

Affinchè questa nuova iniziativa abbia la massima ampiezza, i responsabili del Circolo di Torino si rivolgono a tutti i prestigiatori italiani, pregandoli di inviare, in omaggio, in prestito d'uso o con proposta di vendita, il materiale inerente la prestigiazione, che crederanno più opportuno.

In un museo, destinato a rimanere una realta nella storia, possono essere raccolti anche oggetti attuali che avranno un loro valore tra 10, 20, 30 o 50 anni. la raccolta comprende: **fotografie, programmi,cartoline, biglietti da visita, locandine, manifesti, cataloghi, riviste** e tutto ciò che rappresenta visivamente una idea della magia.

Tutti coloro che invieranno, anche un solo pezzo, saranno nominati nel catalogo che verrà edito alla inaugurazione ufficiale del museo.

Il materiale va inviato a: **Amici della Magia di Torino - Via Savonarola 6 - 10128 - TORINO.'**

NAPOLI - RING 108 I.B.M.

14 Giugno 1994 CONFERENZA di DEVIL
di M.MOCELLA

Riprendono in grande stile le attivita del RING 108 di Napoli dell' I.B.M.; dopo un periodo di scarsa attività, le iniziative in cantiere sono davvero tante. L'occasione per enunciate il programma di attività 1994/95 è stata offerta dalla graditissima conferenza di DEVIL.

I Soci, accorsi numerosi, hanno affollato le splendide sale del CENTRO CULTURALE POIEIN, che ospita a Napoli le attivita del nostro Ring, dove era in corso un'interessante mostra scultorea.

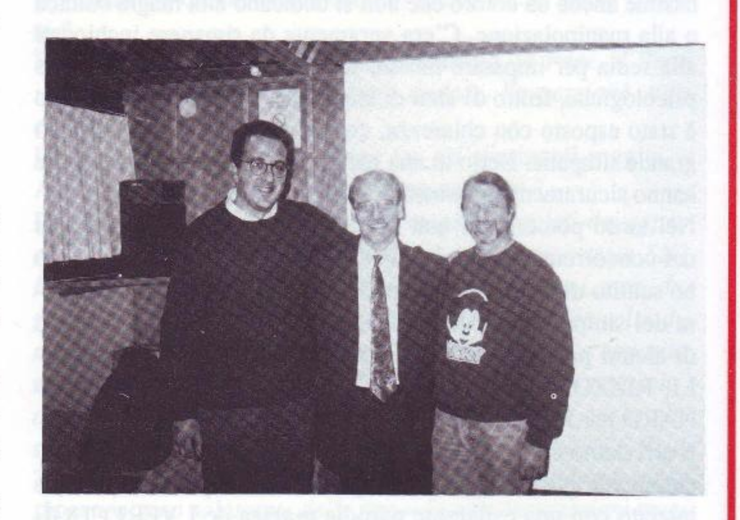
Dopo la solita mezz'ora, trascorsa a chiacchierare con gli amici, il Presidente del Ring MARIO GUARRACINO ha comunicato le numerose iniziative intraprese che si svolgeranno nel prossimo biennio. In primo luogo, la pubblicazione di un giornalino del Club, LA LANTERNA MAGICA, cui tutti potranno collaborate e che verrà inviato ad abbonati ed a personalita del mondo magico. Poi la creazione di una collana editoriale di libri di giochi di prestigio sia per avvicinarsi alla magia che per approfondimenti rivolti ai soli prestigiatori.

Ancora la nuova Scuola della Magia, numerosissime conferenze di magia da scena e da close-up già programmate, alcuni spettacoli di beneficenza nonchè la proiezione di video cassette magiche sul nuovo mega-schermo di metri 4 x 4.

Dopo queste comunicazioni che hanno riscosso ovvi consensi, il Presidente ha ringraziato il consigliere del C.M.I , MARCO MOCELLA, presente in sala per la partecipazione in segno di amicizia tra le due associazioni magiche che, almeno a Napoli, hanno sempre avuto ottimi rapporti ed ha auspicato che anche in futuro la collaborazione tra i clubs non venga a mancare.

Infine ha presentato l'Artista della serata, peraltro già molto noto tra i presenti. DEVIL non ha deluso le aspettative ha presentato una conferenza in due tempi divisa in una prima fase di giochi accessibili a tutti e facilmente costruibili o acquistabili a costi modesti. L'idea di un fiammifero che si accende continuamente, come pure quello che si accende da solo, la proiezione di una carta nel portafoglio con un metodo semplice ma efficacissimo sono alcuni degli effetti presentati che hanno riscosso più applausi. Dopo un breve intervallo dove DEVIL è stato a disposizione dei soci per tutte le spiegazioni del caso, la conferenza è ripresa con la dimostrazione di alcuni effetti che hanno valso a questo Artista dei premi per le invenzioni. Si tratta di giochi per lo più elettronici e quindi di un certo costo, ma che valgono, senza dubbio, più del loro prezzo. Ci piace ricordare la telecamera miniaturizzata in un pacchetto di sigarette, che permette effetti a dir poco incredibili, come è facile da immaginare.

Alla fine della conferenza la Fiera Magica attesissima è stata letteralmente assalita dai soci entusiasti che hanno tributato a DEVIL un ultimo caloroso applauso. E poi fino a tarda ora, i più nottambuli hanno continuato a tavola con il conferenziere che ha proseguito al ristorante la sua conferenza.



S. VITO AL TAGLIAMENTO

(Pordenone)
F. RICCARDI

I gruppi magici Friulano e Triestino hanno ambedue collaborato per organizzare una manifestazione ad alto livello tecnico: la conferenza a San Vito al Tagliamento (Pordenone) dell'americano MICHAEL AMMAR "MIKE" . Nato a Charleston nel West Virginia il 25 Giugno 1956, professionista in close-up dal 1979, AMMAR ha collezionato già diversi riconoscimenti. Tra questi, insieme all'italiano AURELIO PAVIATO nel 1982: Primo Premio FISM in close-up. Nel 1983 ha scritto " The Topit Book" ed altri interessanti libercoli nonché dal 1985 oltre dieci video-cassette.

E' un prestigiatore ancora in ascesa e sentiremo in futuro parlare di lui e della sua magia.

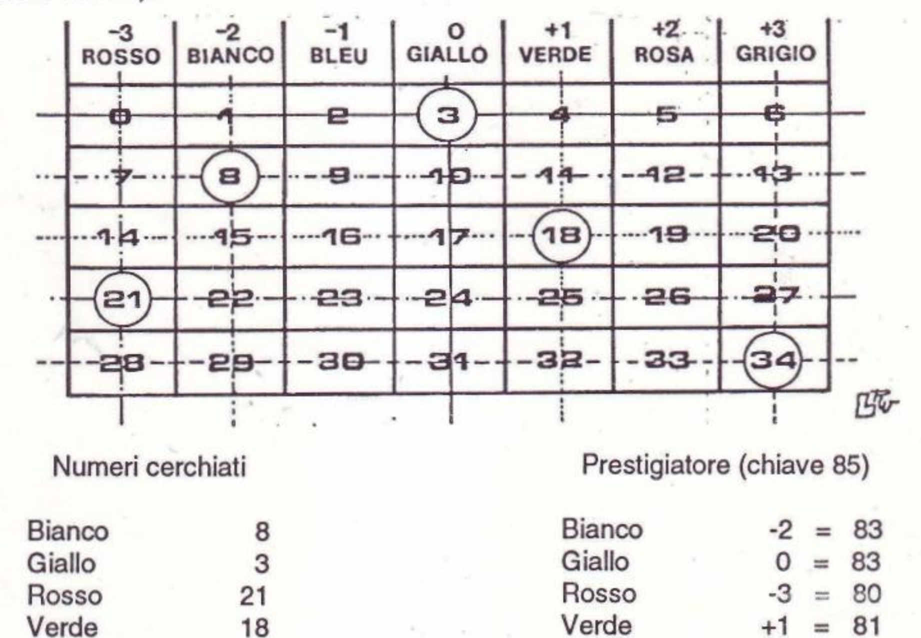
Nella foto compaiono nell'ordine: ALESSANDRO DEL CANE, MIKE AMMAR e SABINO CIVITA. Complimenti agli amici DEL CANE e CIVITA, soci di QUI MAGIA, che entusiasti della manifestazione hanno voluto segnalarci l'avvenimento fornendoci ragguagli sulla riuscita dell'interessante incontro magico !

"Rivista Qui Magia" n. 3-4 / 1994

ERRATA CORRIGE

Scusandoci per l'involontario errore di trascrizione Vi informiamo che gli schemi dell'effetto descritto nelle pagine 17 e 18 "TOTALIZZATORE A COLORE" debbono essere sostituiti con quelli riportati qui di seguito. Appare utile precisare che i grafici sono esatti. Gli errori si rilevano soltanto nello schema numerico dell'esempio (2° lato, o lato B) riportato nella pagina 18.

ESEMPIO (1° lato o latoA)



-3 ROSSO	-2 BIANCO	-1 BLEU	O GIALLO	+1 VERDE	+2 ROSA	+3 GRIGIO
0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34

Numeri cerchiati

Bianco	8
Giallo	3
Rosso	21
Verde	18
Grigio	34
	84

Prestigiatore (chiave 85)

Bianco	-2	=	83
Giallo	0	=	83
Rosso	-3	=	80
Verde	+1	=	81
Grigio	+3	=	84

ESEMPIO (2° lato o lato B)



-3 ROSSO	-2 BIANCO	-1 BLEU	O GIALLO	+1 VERDE	+2 ROSA	+3 GRIGIO
		0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32

Numeri cerchiati

Verde	2
Rosso	26
Bianco	13
Giallo	8
Grigio	25
	74

Prestigiatore (chiave 75)

Verde	+1	=	76
Rosso	-3	=	73
Bianco	-2	=	71
Giallo	0	=	71
Grigio	+3	=	74

F.I.S.M. 1994 YOKOHAMA

GALA e CERIMONIE DI APERTURA E CHIUSURA DEL CONGRESSO

Entrambe le manifestazioni, la prima lunedi 25 luglio alle ore 15 p.m., la seconda sabato 30 luglio alle ore 17 p.m., si svolgeranno nella nuovissima NATIONAL CITY HALL, recentemente inaugurata e che vanta ben 5.000.= posti, oltre ai Congressisti queste manifestazioni saranno aperte al pubblico di YOKOHAMA, e prevista la partecipazione delle più importanti autorità della città e del governo giapponese.

SPETTACOLI INTERNAZIONALI DI GALA

Ben tre quelli previsti nelle date dal 26 al 29 e che si svolgeranno al PACIFIC CONVENTION CENTER e che vedranno , in scena, i seguenti Artisti:

DANILIN, JUAN MAYORAL, AVNER THE ECCENTRICK, JULIANA CHEN, ZHOU LIANG TIE, ZENG HUT, TINA LENERT, ENRIC MAGOO, NATHAN BURTON, JERRY ANDRUSS, TOPAS, MICHAEL GOUDEAU, TOPPER MARTIN, MARKUS e TRIX, JAMES CIELEN, ALI BONGO, MAKI TIKAMI, PRINCESS TENKO, MAHKA TENDO, YUKA, THE NAPOLEONS, FUKAI e KIMIKA, MASAE SHOUKYOKUSAI, SHINTARO FUJIAMA, JHONNY HIROSE, SAYO e molti altri.

GALA di CLOSE-UP e CONFERENZE

LENNART GREEN, MICHAEL WEBER, TOM MULLICA, DOMINIQUE DUVIVIER, ALDO COLOMBINI, TOYOHISA SAIKAWA, TOMOHIRO MAEDA, STEVE COMEN, DR. SAWA ed altri.

SPETTACOLI DI MAGIA DA SALA e PEDANA

RICK BLOCK, JEFF SHERIDAN, TOM MULLICA, MIKE CAVENEY, JUAN TAMARIZ, HANK RICE, KENN MASAKI, BLACK SHIMADA, MASAHIRO MIZUNO ed altri.

CONCORSI

Oltre 120 gli artisti in gara nelle varie specialità, selezionati sia tra i giovani in cerca di affermazione che tra già consolidati professionisti.

FIERE MAGICHE

Molti gli espositori, 50 provenienti da ogni parte del mondo e che approfitteranno di questa occasione per presentare le più recenti novità del settore.

ALLA SCOPERTA DEL GIAPPONE

Molte le attività per le signore e le gite per conoscere i misteri di questo straordinario paese.

PER INFORMAZIONI

F.I.S.M. YOKOHAMA COMMITEE c./o TENYO TRADING COMPANY
tel.0081 3 5685 1922
fax 0081 3 5685 2602
5-20-4-1003 Honkomagome BUNKYO-KU, TOKYO, JAPAN 113

APPUNTAMENTI

F. RICCARDI

Elenco di manifestazioni magiche italiane ed estere per il 2° semestre del 1994.

I8-2I Agosto I994
KARLOVY VARY
25°Magiales Sarivari
Contattare:
25° Magiales Sarivari
Post.Prihradka 43
3602I KARLOVY VARY
REPUBBLICA CECA

MILANO
Quest'anno ricorre il ventennale della fondazione del RING 223 di Milano della INTERNATIONAL BROTHERHOOD of MAGICIANS; questo circolo, sapientemente diretto da ALESSANDRO SIOLI è uno dei più attivi e fattivi del panorama italiano.
Per il giorno **8 ottobre 1994** il Comitato Direttivo ha organizzato una serata speciale, che si svolgerà nei nuovi locali del celebre cabaret milanese CA' BIANCA CLUB (Via Ludovico il Moro 117 MILANO - Tel. 02/89125777), con il seguente programma:
alle 18 conferenza del Grand Prix olandese TOMMY WONDER
alle 19,30 inizio della festa per il ventesimo compleanno del RING 223.
Gli interessati possono rivolgersi a :
ALESSANDRO SIOLI - Via Varanini 28 - 20127 MILANO - Tel. 02/26143373.

26 Settembre I994
ANVERS
Magic Hand Day
Contattare:
V.G.B.Postbus 335
B-2000 ANTWERPEN
BELGIO

21-22-23 Ottobre 1994
10ª Riunione Nazionale CMI
LUCCA
Contattare:
Dr. DOMENICO DANTE
Tel. 0445/364512
ITALIA

I4-I6 Ottobre I994
28° Congresso dell'Illusione
AFAP
Contattare:
MICHEL BARRÈS
YOURZAC 43320-SANSSAC
FRANCIA

5-6 Novembre 1994
Incontro Magico
MARIBOR SLOVENIE
Contattare:
WLADIMIR PARTINZASKA
44SLOVENIA 62000 MARIBOR
SLOVENIA

2-5 Settembre 1994
Congresso Magico
S. ANTONIO TEXAS
Contattare:
BOB FORD
6603 CLOVERBEND
LEON VALLEY, TX 78238
U.S.A.

20-21 Ottobre 1994
13° Anniversario ISPAM
AUDITORIUM OF NATANYA
Cantattare:
YEUDA PINES
47 Rambam St.
75310 RISHON LEZION
ISRAEL

11-13 Novembre 1994
Notte Magica del CMA
Contattare:
IVO FARINACCIA
Tel. 0871/552031
CHIETI SCALO
ITALIA

I9-25 Sett.I994
EASTBOURNE
Congresso IBM
Contattare:
Jeffrey Atkins
Kings Garn Fritham Court
Fritham near Lyndhurst
HAmpshire SO 43 7 HH
INGHILTERRA

29 Ottobre 1994
13° Incontro Magico
GENEVE
Contattare:
POVER
Atelier de Magia
BP 336
1211 GENEVE 24
SVIZZERA

2 Dicembre1994
Int. Magic Wek - End
Contattare:
RON MACMILLAN
89, CLRKENWELL ROAD
CB LONDON EC 1
INGHILTERRA